PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 113 - 450 Ptas. - 2,70 €

Los primeros bombazos de 2001
LEGEND OF DRAGOON
BANJO TOOIE
VANISHING POINT
FEAR EFFECT 2
KESSEN
C-12

Primeras imágenes
Final Fantasy X prepara su estreno en PS2

¡¡Sensacional regalo!!
Poster Gigante de Final Fantasy IX y Shenmue

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

Desvelamos todos los secretos de XBOX

MICROSOFT INVENTA LA SUPERCONSOLA



Guía práctica: TOMB RAIDER CHRONICLES

SEGA

EXCLUSIVO DREAMCAST



DREAM SOCCER



UEFA Dream Soccer marca un antes y un después en el mundo del fútbol. Aportando nuevos sistemas de competición hasta ahora inéditos en la historia del género como Global Domination, Time Attack y Team Battle. UEFA Dream Soccer. El Fútbol ya no es lo que era. Ahora es mucho mejor.

















www.dreamcast/europe.com



Sumario

Número 113 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer** 

Editorial

X BOX SE UNE A LA FIESTA

Hasta ahora, y desde el momento de su anuncio, sólo estábamos hablando de algo abstracto, un idea con el anhelo de ser consola.

Pero a partir de este momento todo ha cambiado. X Box ya tiene cuerpo y alma, y se presenta ante el mundo como otra gran alternativa dentro del atractivo panorama que se nos avecina en el mundo de los videojuegos.

Allá por el 2002, cuando todas estas máquinas estén disponibles en nuestro país, la oferta va a ser extraordinaria: Dreamcast, PS 2, Game Cube, X BOX, Game Boy Advance, y, por supuesto, las consolas actuales que hayan aguantado el tirón de la nueva generación.

La renovación ya es un hecho, y esta vez se está produciendo de una forma menos traumática que en otras ocasiones, gracias a políticas más acertadas de las compañías, como las compatibilidades (PlayStation y PS 2, Game Boy y GB Advance) o el apoyo incondicional a los usuarios (Nintendo con N64).

Además, tenemos que alegrarnos de que en esta nueva hornada de consolas se haya sumado otra gran compañía. En el 95 fue Sony, y ahora le ha tocado el turno a Microsoft. Lejos de ver esta entrada como una intromisión debemos sentirnos orgullos de que la buena salud del sector atraiga a las firmas más importantes del mundo, que además de aportar sus conocimientos y nuevas propuestas, aumentan la competitividad entre las máquinas, algo que siempre juega a favor del usuario.

Por todo ello, no podemos sino dar la bienvenida a XBOX y desearle, como a todas las demás, la mejor de las suertes.

Código

La industria de los videojuegos en España, a través de ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software), ha decidido autoimponerse un código ético con el que regular la recomendación por edades de todos los videojuegos que se venden en nuestro país.
Una medida acertadísima que, aunque llega un poco tarde, llega, que es de lo que se trata. A partir de ahora, los títulos estarán recomendados para todos los públicos, para mayores de 13 años, para mayores de 16 o para mayores de 18.
Aunque a algunos de vosotros todo esto os parezca una "chorrada", tenéis que pensar que además de regular de una vez por todas los contenidos de los videojuegos, teniendo en cuenta que el abanico de edad de los usuarios es amplísimo (va desde los tres años hasta los ¿90?), supone un perfecto mecanismo de defensa de cara a los ataques injustificados por parte de ciertos medios, instituciones y personas de diversa índole.
De esta manera, cuando se trate de usuarios menores de edad, la responsabilidad pasará directamente a los padres, que deberán controlar qué tipo de juegos compran o alquilan sus hijos (de la misma forma que hacen, es de suponer, con las revistas o las películas).
Pero no nos engañamos. A pesar de que este código demuestre de una vez por todas la madurez del sector, siempre habrá algún listillo/a, que siga echando las culpas de todos los males del mundo a esos engendros infernales llamados videojuegos y, por añadidura, a esos panfletos subversivos que son las revistas que hablan de ellos, como ha sucedido hace poco en el desafortunado (siendo generosos) informe de Aministía Internacional en España. Y es que mientras alguien piense que un juego como «Crash Bash» es violento (hay que jo...rse) jamás nos quitaremos ese estigma de encima. Pero claro, qué se puede esperar de alguien, responsable de ese informe, que dice que "la culpa no sólo la tienen los videojuegos y las consolas, sino también PlayStation". Pues eso.

Manuel Del Campo

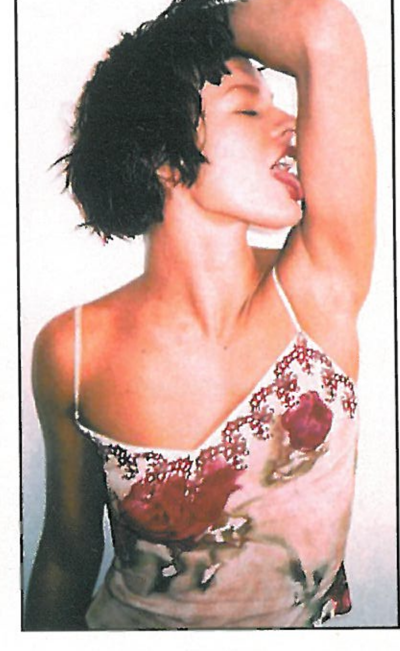
LA QUINTA COLUMNA

El irresistible atractivo del miedo

Milla Jovovich protagonizará la peli de «Resident Evil»

Cuando aún no hemos terminado de digerir lo bien que le sienta el papel de Lara a Angelina Jolie, ha saltado la liebre con el reparto de la película de Resident Evil. La protagonista films como "El Quinto Elemento" o "Juana de Arco", Milla Jovovich, compartirá el papel protagonista con una joven estrella, Michelle Rodríguez, en la versión cinematográfica del terrorífico juego de Capcom. El proyecto,que había estado en manos de George Romero, ha pasado a estar a cargo de Paul Anderson, que ya se había internado en el género del terror con "Horizonte Final", y que además fue responsable de trasladar al cine "Mortal Kombat". ¿Alguien se ofrece para ser Nemesis y perseguir a esta chica?

La verdad es que después de saber quién sería la próxima Jill Valentine, a nosotros nos ha dado de todo menos miedo.



Los más vendidos (España)

1	Zelda Majora's Mask	(N64)
2	FIFA 2001	(PS)
3	Pokémon Pinball	(GB)
4	Shenmue	(DC)
5	Pokémon Amarillo	(GB)
6	Tekken Tag Tournament	(PS2)
7	Driver 2	(PS)
8	Pokémon Trading Card	(GB)
9	FIFA 2001	(PS2)
10	Dino Crisis 2	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Who Wants To Be A Millionaire	(DC, PS)
2	FIFA 2001	(PS, PS2)
3	WWF Smackdown 2	(PS)
4	Driver 2	(PS)
5	SSX	(PS2)
6	Tony Hawk's 2	(DC, GBC, PS)
7	The World Is Not Enough	(N64, PS)
8	Medal of Honour: Underground	(PS)
9	Theme Park World	(PS2)
10	Tekken Tag Tournament	(PS2)

Shenmue también tendrá su película

Ryo llegará a la pantallas de cine de Japón

Imaginad hasta qué punto habrá llegado el fanatismo de los japoneses por la obra maestra de Yu Suzuki que les ha hecho capaces de hacer una película basada en el juego de Dreamcast. Este experimento, que sólo será proyectado en cinco ciudades de Japón, estará compuesto de 90 minutos de secuencias extraídas del juego, que serán aderezadas con algunas CGs inéditas y un montaje de lo más cinematográfico. Eso sí, la película se proyectará doblada al inglés y subtitulada en japonés, por lo que mucho nos tememos que, o bien los circuitos de distribución no la sacarán de su país de origen, o nos la tendremos que tragar en japonés.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La polémica del mes: EL PRECIO DE PS2

Este mes, el tema candente a tenor de vuestras cartas, es si realmente resulta cara PS2 con las prestaciones que ofrece. Hemos confrontado las opiniones de Javier Abad, Redactor Jefe de la Revista Oficial Dreamcast, y Alberto Lloret, Jefe de Sección de Playmanía, para ver lo que opinaban al respecto.

a favor

¡Pero qué carísima es la consolita...!

...¿casi 75.000 "papeles" por una consola? ¡Uf! Eso no lo gano yo todos los días. Pero supongamos que dispongo de ese dinero para gastar en un "capricho" para mis ratos de ocio, y que no tengo ni idea de lo que es PlayStation 2. Voy a la tienda, y el dependiente me informa de que es la máquina más potente. ¿Seguro? Pero oiga, si sus juegos son casi iguales a los de esta consola blanca de aquí al lado. ¿Y se puede jugar online? Ah, todavía no. Ya veo. Al menos tendrá muchos juegos disponibles, ¿no? Vaya, así que tampoco. ¡Pero podré ver pelis en DVD! Aunque, pensándolo bien, por este precio me puedo llevar a casa una consola más asequible (sí, esa que todos estáis pensando), con algunos juegos de primera categoría incluso, y un reproductor de DVD superior. Y además, así puedo jugar en mi habitación mientras mi madre ve en el salón la versión remasterizada de "Las chicas de la Cruz Roja" con sonido Dolby y calidad de imagen digital, sin necesidad de hacer turnos para ver a quién le toca utilizar el "cacharro"...

Javier Abad

en contra

¡Pero qué pronto olvidan algunos...!

...que PlayStation, la consola con más de 70 millones de usuarios en todo el mundo, se puso a la venta hace más de cinco años por 59.900 pesetas, y tan sólo tenía como función adicional reproducir discos compactos de música. El problema de fondo, por lo tanto, parecen las 15.000 pelas que marcan las diferencias entre los precios de salida de ambas consolas, aunque si no recuerdo mal nadie montó tanta polémica con PlayStation en 1995... ¿Quizás porque la inmensa mayoría de la gente se hizo con la máquina cuando su precio se vio reducido a la mitad? Puede ser, pero lo que yo sé es que en este momento dispongo en mi casa de un pedazo de máquina con un futuro prometedor, y que por ahora me permite disfrutar de algunos juegos dignos de verse, como «Tekken Tag Tournament» o «ISS», sin olvidar que «Silent Hill 2», «Metal Gear Solid 2» y «FFX» se aproximan lentamente. PS2 acaba de instalarse en Europa y todavía tiene mucho que decir como consola, por eso, cuando lleve un año en el mercado, veremos como van las cosas...

Alberto Lloret

Iomega presentó un prototipo en el último CES de Las Vegas

¿Un disco duro para Nintendo 64?





Vaya por Dios; nosotros especulando con cuál de las consolas de nueva generación sería la primera en poner a la venta una unidad de almacenamiento masivo, y resulta que ha sido Nintendo 64 la que, casi a escondidas, acaba de presentar el suyo propio. ¡Y nada menos que con 5 Gigas de capacidad!

¿Sorprendidos? Pues tranquilos, porque se trata de un prototipo creado por la compañía Iomega (muy popular por sus unidades de almacenamiento "Zip"), y aún no se sabe si alguna vez saldrá realmente al mercado. De hecho ni siquiera está muy claro para qué podría servir un aparato así en la consola de Nintendo, pero ahí queda la cosa. Por elucubrar que no quede...

SUBEN

- EL JUEGO ONLINE, que con la salida al mercado de «Phantasy Star Online» y «Toy Racer», ya posee juegos de gran calidad en casi todos los géneros.
- «FINAL FANTASY», que a un mes del lanzamiento de su novena entrega, vuelve a ponerse de moda al haber salido a la luz las primeras imágenes de la décima parte y de la película de animación.

BAJAN

- «GRAN TURISMO 3», que ha sufrido su enésimo retraso en los últimos meses. Parece que a estos coches les gusta hacerse de rogar...
- UBI SOFT, que por motivos desconocidos no va a distribuir en España «Grandia 2», «Speed Devils Online», «Tokyo Highway Challenge 2», «Ultimate Fighting Championship» y «Stupid Invaders».

Mola

• El «Phantasy Star Online», y más con la Tarifa Plana.
Un juego como ése mola en "Tarifa", en Castellón de la "Plana" y en cualquier otra parte de España.

• Que me vayan a comprar el «Shenmue» por *aver* sacado buenas notas.
Pues será porque has copiado, majete, porque con esa ortografía tuya, "aver" qué habrás hecho para aprobar la asignatura de Lengua...

• El sueño que he tenido con Lara Croft.
¡No me lo digas, no me lo digas!: Lara vestida de lagarterana y bailándose una jota, ¿no?

• Que te destrocen por la espalda en «Quake 3».
¿Y eso te mola? Pues sí que eres un poquito raro tú ¿no?

• Grabarse las bandas sonoras de los juegos en los equipos de música, ya tengo 10 cintas enteras de audio consolero.
Ten cuidado, colega. Nosotros tenemos un amigo que empezó así y ahora duerme con su pijamita de «Pokémon» y desayuna en una taza de «Tekken».

• «Shenmue». Es increíble, con deciros que al final acabé llorando...
Seguro que fue al descubrir que para conocer el final de las aventuras de Ryo tendrás que comprarte otro par de juegos más.

• La Tarifa Plana de Dreamcast: ¡al fin podré dar caña a la gente por Internet sin miedo a que me den caña a mí por la factura del teléfono!
Eso es, fomentando el intercambio cultural a través de la red...

• La peli de Pokémon 2. Es tan buena, que hasta el Team Rocket se porta bien...
Seguro que le dan un Oscar... al buen comportamiento.

Ni fu ni fa

• Que haya tenido que vender mi perro para comprarme la PS2.
Ya lo estoy viendo, seguro que tu perro te dijo: "¡O la consola o yo"!, y tú te quedaste con la consola.

• El teclado virtual de Dreamcast, porque me lleva media hora escribir est... "desconected time out".
Pues eso a mi nunca me ha pasad... "desconected tú también".

• Vuestros comentarios machistas, y muchas veces fuera de lugar, sobre los atributos de las protagonistas de algunos videojuegos.
De algunos juegos no, de todos, si es que ¿os habéis fijado en las curvas de Daisy, la novia de Donald?

• Que ya no utilicéis la legendaria denominación "consoleros".
La verdad es que se trataba de una denominación "con-solera".

• El miedo que me da el Code: Veronica, casi mato a mi hermano cuando me dio un susto en la cama...
Oye, que los juegos están para pasarlo bien, no para que lo pagues con tu hermano porque eres un poco "caguetas".

• Que te compres el ratón de DC y descubras que no puedes navegar con él, porque sólo es compatible con el DreamKey 2.0.
Tranquilo, hombre, que lo vas a tener aquí en un par de meses.

• La Game Cube, que parece una neverita de camping.
Hombre claro, a ver que te pensabas tú que era eso de los sistemas de entretenimiento multimedia...

¿Y tú qué opinas?

La pregunta del mes pasado, relacionada con los primeros juegos aparecidos para PS2, ha despertado todo tipo de opiniones. Aquí tenéis algunas de las más representativas:

• Creo que esta vez Sony ha fallado, la mayoría de los juegos salidos hasta ahora no son ni la mitad de buenos que los de Dreamcast, y encima la mayor parte son secuelas. Por muchos juegos de gran calidad que saquen nunca se curará la herida que produjo el precio de la consola. (Borja Hazuki)

• Muchos juegos de PS2 me parecen buenos, tengo la consola y he podido jugar a algunos, pero me parece que se llevan notas injustas en la revista, hay que tener en cuenta que para ser los primeros títulos son de un buen nivel y se trata a la PS2 como si fuese un enemigo, nunca había visto eso antes en Hobby Consolas. ¿Por qué ahora con PS2? (David Roldán)

• Me parece una vergüenza que una consola de la talla de PS2, que vale 75.000 pesetas no ofrezca de inicio juegos de auténtica talla, (exceptuando Fifa 2001). No se exigen juegos que marquen una época, pero si PS2 es superior a Dreamcast, ¿por qué no lo demuestra desde ya? ¿O va a esperar a que salga X-Box?. No sé cuán difícil será programar para ella, pero teniendo a tu disposición más de 12 millones de polígonos y 128 bits, cualquier juego 'mal hecho' tiene que ser una bomba. (Mitshu)

• Pienso que los juegos de PS2 son poco originales, ya que no basta con coger un juego de PSX y subirle la resolución. Esto está dando lugar a juegos mediocres de los que sólo se salvan contadas excepciones, cómo Tekken, FIFA o ISS, que son bastante buenos. (Sergio Esparcia García)

> "PS 2 debería dejar las conversiones y sorprendernos con juegos originales"

• Algunos me han parecido muy buenos y otros no tanto. Tekken Tag Tournament, me ha parecido muy bueno, tanto gráficamente, como el sonido, lo único que no me gusta mucho es la jugabilidad. Ridge Racer 5 es muy bueno para los amantes de los coches, Orphen para los que le guste el rol es una buena opción hasta que que lleguen títulos mejores, el Theme Park World está bien y es entretenido, el ISS también... En general no ha estado mal, aunque no ha habido grandes bombazos revolucionarios como en DC con Sonic Adventure y Soul Calibur. (Alvaro Galán Meneses)

• No me gusta la manera en que Sony está llevando las cosas. Para empezar está dotando a su nueva máquina de secuelas y secuelas de antiguos éxitos: ¿Es esto la nueva generación? Aunque... la consola en sí es una secuela, ¿no?. PS2 carece de juegos revolucionarios, espectaculares, originales, frescos y buenos. En mi opinión, si PS2 quiere convertirse en una consola de nueva generación debería dejar las conversiones de PS a un lado y sorprendernos con un juegos originales y brillantes como Jet Set Radio, Shenmue o Powerstone. (Jofre)

Y para el mes que viene:
Nos la han puesto a huevo: ¿Qué os ha parecido la consola de Microsoft, XBOX?

la web de moda

¿Os gustaría crear vuestros propios iconos para la VM? Pues daos una vuelta por la dirección que os ofrecemos y veréis qué sencillo es. Si además queréis saber, por cortesía de un amigo de nuestro foro en Internet, cómo creó Bill Gates el pad de su Xbox, echadle un vistazo a la segunda URL...

www.planetdreamcast.com/dcvmuicons
www.htloz.com/xbox_gamecube/XBOXMACHINE.html

Los más vendidos (Japón)

1	Yugioh Duel Monster IV	(GB)
2	Pocket Monster Crystal	(GB)
3	The Bouncer	(PS2)
4	Mario Party 3	(N64)
5	Mobile Suit Gundam	(PS2)
6	Pokémon Stadium Gold & Silver	(N64)
7	Dragon Quest III	(GB)
8	Victoroius Boxers	(PS2)
9	Final Fantasy IX	(PS)
10	Pachisuro Kingdom 4	(PS)

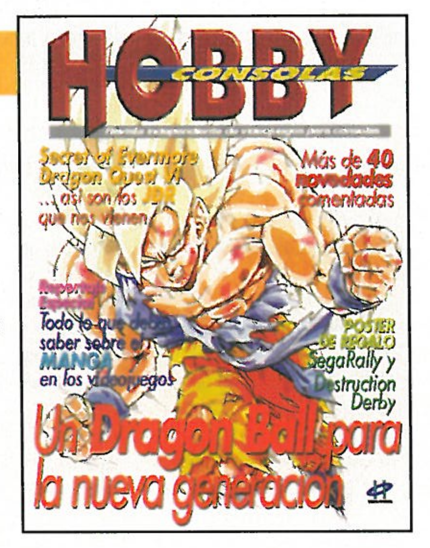
Los más vendidos (U.S.A.)

1	Pokémon Silver	(GBC)
2	Pokémon Gold	(GBC)
3	Driver 2	(PS)
4	Tony Hawk's Pro Skater 2	(PS)
5	WWF Smackdown 2	(PS)
6	Final Fantasy IX	(PS)
7	Donkey Kong Country	(GBC)
8	WWF No Mercy	(N64)
9	Banjo-Tooie	(N64)
10	Madden NFL 2001	(PS)

Así que pasen 5 años...

Goku, a la cabeza del manga que se nos viene encima

No en vano ha sido uno de los reyes de nuestras portadas. El protagonista de «Dragon Ball» para Saturn y PS se encargaba de presentar un reportaje sobre el mejor manga que se podía jugar en una consola, aunque no podía evitar que a nosotros se nos cayese la baba con «Killer Instinct 2» para N64. Con todo, los juegos de rol comenzaban a ganarle terreno a la lucha con títulos que seguro que os suenan... como «Phantasy Star». Por cierto, «Virtual On» también cumple 5 años.



En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

VIÑETA CONSOLERA



El viaje a Londres para ser los primeros en ver "in person" la consola de Microsoft me ha proporcionado algunos rumores jugosos que paso a contaros sin más preámbulos. Al parecer, a **Microsoft** le gusta poner los dientes largos y, en lugar de hacerlo público en Londres, planea desvelar durante el Gamestock Show el nombre de diez juegos para XBOX mantenidos en secreto hasta ahora. ¡Se aceptan apuestas, señores!

El que deja de ser exclusivo para XBOX es **The Thing**, el juego basado en la mítica película de terror, que saldrá finalmente para "las principales plataformas ", según sus creadores. Ojo al dato: PS2, XBOX, GameCube y GBA. ¿No falta alguna? Premio para el que la encuentre. Y hago un pequeño alto en XBOX para comunicaros que tras el ratito de descanso después de Space Channel 5, Mizuguchi presentará su próximo proyecto para DC durante la Game Developers Conference 2001 (si no recuerdo mal fue ahí donde Gates anunció oficialmente el desarrollo de XBOX el año pasado). Qué será, será... (con música). Para terminar, vuelvo a XBOX. No pudimos evitar preguntarle a J Allard por el rumor que os comenté hace unos meses sobre **Final Fantasy XI**. Os transcribo la conversación para que saquéis vuestras propias conclusiones:

HC: Hemos oído algunos rumores acerca de una posible conversión de FF XI para XBOX que sería compatible con el juego de PS 2 y con PlayOnline. ¿Es eso cierto?
J Allard: (muchas risas) Bueno, es cierto que es un rumor... de momento al menos.
HC: Entonces, no lo desmiente...
J Allard: (bajando la cabeza y mirando de reojo, con sensible nerviosismo) Microsoft no entra en rumores.

Blanco y en botella, ¿no creéis?

La publi del mes



¿Porqué el erizo cruzó la carretera?

Está claro, porque quería morir aplastado bajo las ruedas de uno de los impresionantes deportivos de RRV para PS2 ¿o no era así el chiste? De cualquier modo después de ver la velocidad a la que pasan los coches del juego de Namco, mucho nos tememos que va a pasar mucho tiempo hasta que los usuarios ingleses vuelvan a poder ver a Espinete por televisión. Hobby Consolas se muestra contraria a esta forma de competencia, si quieren eliminar a Sonic, que programen un juego...

No Mola

• **Que cada vez ocupe menos esta sección.**
Sí.

• **El argumento y el enemigo del «Zelda Majora's Mask». El malo me recuerda a un chaval de mi clase...**
No me lo digas: al cretino empollón que se niega a soplarte en el examen, ¿no?

• **Que haya gente que no se compre el «Shenmue» por no estar traducido.**
Claro, Kevin, como tú y yo speak english, you know what I mean, no tenemos any problems.

• **Que la PS2 cueste 72.000 pelas. ¿A dónde van con esos precios?**
Tenemos una mala noticia, compañero... respecto al precio de la consola...son 3.000 pelas más del ala.

• **Que en «Shenmue» Ryo no se cambie de ropa, ¡pero si hasta duerme con ella puesta!**
¿Cuál creías que era su secreto para derrotar a los 72 luchadores del tercer GD? ¿Su puño de acero?

• **Que un pequeño fallo en el «Zelda Majora's Mask» puede obligarte a volver al primer día y tener que superar todo de nuevo.**
Así, si te gusta mucho el juego, puedes volver a empezarlo una y otra vez.

• **La web de Hobby Consolas: si tenéis la mejor revista, ¿por qué no el mejor portal de videojuegos?**
¿Pero cómo que no? ¿Tú la has visto bien, chaval?

• **Que me hayan regalado una Atari estas Navidades.**
Pues no me negarás que queda preciosa junto al gramófono del siglo pasado y al telégrafo móvil de tu abuela.

• **El precio de la Memory Card de PS2, ¡¡otra vez tengo que empezar a ahorrar!!**
Yo que tú abría una cuenta en el banco bajo el nombre de "Gastos PS 2".

• **Que los personajes de «Tekken» salten menos que Chiquito de la Calzada.**
¡Es que se mueven menos que Mimosín en una cama de velcro, jarrrrlllll!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Omar Lorenzo, Rodrigo, Lidia Matías Suárez, Rafa García Pardo, Sergio Romero, Iguiz Lord, Antonio Rodríguez, Miguel Ángel, Álvaro Galán, Francisco, Fulgore, David Romero, José Carlos Barnes Vera, Daniel Llatas, Eduardo Siverio, Antonio, Birisnorte sfcfans y cuatro e-mails anónimos.


SQUARESOFT®
www.square-europe.com/ff9
©2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainmnent Inc.
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
PlayStation





La historia que no se repite jamás



Square presentó la primera entrega de la saga para PS2 en Tokyo

¡PRIMERAS IMÁGENES DE «FINAL FANTASY X»!

Habitualmente el Jump Festival suele ser un show secundario dirigido principalmente a la animación y al manga, que Jump, la empresa que publica las conocidas revistas de manga Weekly Shonen y Monthly Shonen, organiza anualmente. Pero esta vez la cosa cambió, pues Square mostró allí por primera vez al mundo entero las primeras imágenes de «Final Fantasy X», la primera entrega de esta saga para PS 2. Fueron sólo unos minutos en la enorme pantalla de video, pero suficientes para dejar a todos los asistentes con la boca abierta. En el video se pudo ver parte de la intro, que reveló que los personajes vuelven al look más adulto que se vio en el «VIII». En esas imágenes aparecía una figura caminando sobre el agua, con incesantes llamaradas de fuego a su alrededor. Después se mostraron algunas secuencias del juego en sí, que desvelaron la excepcional calidad gráfica del juego, con escenarios 3D en tiempo real, y otros detalles alucinantes, como las animaciones faciales de los personajes, similares a las vistas en «Shenmue», o la inclusión por primera vez de voces además de los subtítulos. El juego parece que se desarrollará en un ambiente futurista apocalíptico y contará con dos personajes principales, Tidus y Yuna.

Además de este bombazo, que eclipsó a todos los demás juegos, se presentaron otros títulos, como «Monster Farm Advanced» de Tecmo para Game Boy, «Winning Eleven 5» (la siguiente versión de ISS para PS 2) de la mano de Konami, así como una demo de «Dark Cloud».

El éxito de esta edición de la Jump Festa fue calificado como muy alto, y al final de la misma se contabilizaron más de 90.000 visitantes en los dos días que duró, cifra que queda incluso por encima del último Tokyo game Show.



La presentación de Final Fantasy X provocó que esta edición del Jump Fest fuera la más exitosa de su historia.



La carátula del juego muestra la supuesta lucha entre el bien y el mal.











Esta web ofrecerá juegos, concursos y otros servicios a los navegantes registrados

Nuevo portal de juegos online gratuitos a través de internet

Desde el pasado mes de Diciembre, todos aquellos que posean una conexión a Internet ya pueden darse de alta en www.hastajuegos.com, un nuevo portal de juegos online que ofrece a todos sus usuarios la posibilidad de participar en juegos multijugador o individuales de forma gratuita a través de Internet. La página, que pretende alcanzar dos millones de usuarios en los dos próximos años, también ofrece otros servicios como demos de juegos para ordenador, trucos, chat, e-mail gratuito, etc. Además, organizará diversos concursos y torneos en los que podréis participar si estáis registrados. Visitadla, que merece la pena.



Sega incorporará a su browser algunas mejoras y nuevos servicios

El nuevo Dreamkey 2.0 estará disponible en Marzo

El navegador Dreamkey 2.0 ya está casi preparado para salir a la calle. Entre sus numerosas novedades incluirá una nueva presentación con gráficos completamente rediseñados, y un nuevo servicio de envío de mensajes instantáneos, con el que los usuarios de Europa (y posiblemente también Japón y América, aunque aún no está confirmado) podrán intercambiar mensajes de texto y de voz con una duración máxima de 10 segundos (a través del Dreamcast Microphone). El correo electrónico será potenciado con la posibilidad de adjuntar imágenes, que quedarán almacenadas en las bandejas de entrada y salida del correo. Además, por fin será posible navegar por la red utilizando el ratón de Dreamcast. Aún no se sabe el proceso que seguirá Sega para distribuirlo.

Primeras imágenes de «Castlevania» para Game Boy Advance

Dracula en versión portátil

Konami ha mostrado las primeras imágenes de «Castlevania: Circle of The Moon» para GBA. El juego será un beat'em up 2D con desarrollo similar al de «Castlevania Symphony of The Night», donde el jugador controlará a los cazavampiros Nathan Grave y Hugh Baldwin. Por otro lado, Namco ha revelado que lanzará tres títulos para esta consola: «Pac Man Advance», «Namco Museum Advance» y «Tekken».





Project Titan, ¿El último shooter para PlayStation?

Ya hemos probado la segunda parte de Time Crisis

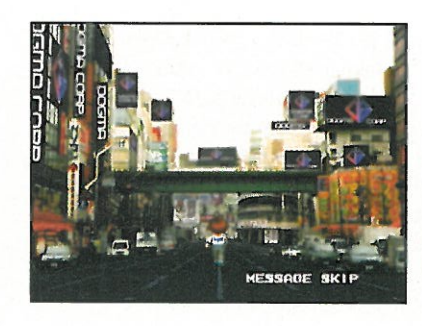




Seguro que la mayoría de usuarios de una GunCon están deseosos de volver a desenfundar para "despachar" unos cuantos miembros de Kantaris, la malvada organización terrorista que nos puso las cosas difíciles en el arcade de pistola de Namco. Pues bien, después de más de dos años de desarrollo y una segunda parte que sólo apareció en versión recreativa, ya hemos podido comprobar que Richard Miller sigue en plena forma. «Time Crisis Project Titan» mantendrá la tónica de su antecesor, aunque con algunas novedades derivadas de un apartado visual muy superior y de la posibilidad de esconderse en diferentes lugares de una misma estancia. Aún no tiene fecha de lanzamiento en Japón.

«Sega Gaga», lo último en juegos de estrategia empresarial, está desarrollándose en Japón

Sega busca director: Interesados conectar su Dreamcast



Después de dirigir ciudades, hospitales y hasta parques de atracciones, lo único que nos faltaba por probar en una consola era ponernos al frente de toda una compañía de videojuegos. Afortunadamente los señores de Sega también han pensado en ello, y nos van a prestar su empresa para que hagamos nuestros pinitos en el despacho del jefe. Os podemos asegurar que a partir de «Sega Gaga» no vamos a volver a tomarnos a la ligera eso de los índices de ventas, porque de nosotros dependerá que vayan apareciendo las sucesivas Master System, Mega Drive, Saturn y Dreamcast... bueno de nosotros y de los clientes, que siempre tienen la razón.



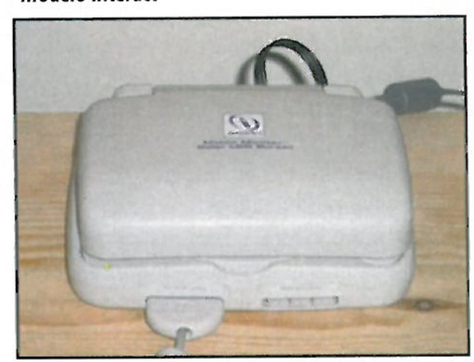


Una forma de convertir la consola en una portátil

Llegan los primeros monitores LCD no oficiales para PS One



Modelo Interact



Por fin se hace palpable la posibilidad de transformar en una portátil a PSOne. Aunque Sony aún no ha terminado de desarrollar su propia pantalla para la consola de 32 bits, han sido terceras compañías, como Interact o Wild Things, las primeras en poner en circulación versiones no oficiales de este periférico. Además de un sistema de altavoces estéreo e interruptores de control de brillo, luz y contraste, la pantalla de cristal líquido es capaz de ofrecer una calidad de imagen impresionante (similar a la de los televisores WEGA de Sony) y además elimina casi por completo la aparición de brillos y reflejos. Los únicos inconvenientes a priori son la dificultad de lectura de textos reducidos (por ejemplo en «Vagrant Story» o «FFIX») y las incompatibilidades con los juegos de disparo. El precio de cada una rozará las 30.000 ptas (una ganga si tenemos en cuenta que sólo necesitaremos un enchufe para jugar con nuestra consola en cualquier parte). Se pondrán a la venta en Japón y EEUU en marzo, y todavía tienen fecha definitiva en nuestro país.

Modelo Wild Things

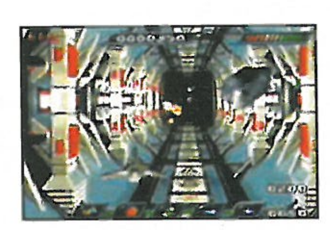
Los rumores alcanzan a dos grandes de la industria

Se desmiente la compra de Sega por parte de Nintendo

Desde hace unos meses el sector está siendo objeto de los rumores más dispares: que si las ofertas de compra sobre Eidos, que si los problemas de distribución de Crave en Europa... Pero esta vez ha sido el prestigioso diario New York Times del 27 de Diciembre el que se hacía eco de la compra de Sega por parte de Nintendo. Después del revuelo inicial, ambas compañías han desmentido tajantemente cualquier tipo de operación, y han asegurado que no existen motivos que puedan inducir a pensar en una absorción de Sega por parte del gigante japonés, ya que ni siquiera han mantenido ninguna conversación. Aún se desconocen los motivos que han llevado al diario a publicar esta noticia.

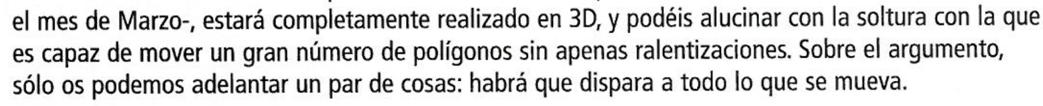
El Primer juego 3D para la nueva portátil

Iridion, un "shooter" poligonal para Game Boy Advance





Con la boca abierta nos hemos quedado en la redacción después de ver en movimiento este curioso "shoot ´em up" para GBA. Aunque Iridion no resulta en absoluto innovador, ya que su planteamiento no es más que una revisión de clásicos del estilo de «Afterburner» o «StarWing», es una muestra perfecta de la capacidad gráfica de la nueva portátil. El juego, que estará en la calle a mediados de año -no olvidéis que la consola saldrá en Japón durante el mes de Marzo-, estará completamente realizado en 3D, y podéis alucinar con la soltura con la que es capaz de mover un gran número de polígonos sin apenas ralentizaciones. Sobre el argumento, sólo os podemos adelantar un par de cosas: habrá que dispara a todo lo que se mueva.



SONY COMENZARÁ EL JUEGO EN RED CON PS2 EN PRIMAVERA

Según algunas fuentes en la red, Sony ya tiene preparados los nuevos módems para banda ancha, y pretende poner a disposición de los usuarios de PS2 los servidores para acceder red a partir de esta primavera. El primero de los juegos que se beneficiaría de las primeras opciones online sería la genial obra de Square «Final Fantasy X», y el siguiente una versión online del exitoso «Dragon Quest». Nos alegramos de que ya esté en marcha.

DREAMCAST+ DVD POR 74.900 PTAS.

La cadena de tiendas del grupo El Corte Inglés tiene a la venta una promoción especial, que seguirá en marcha durante los próximos meses, que incluye la consola Dreamcast, un mando y un reproductor de DVD modelo Samsung 511, al "curioso" precio de 74.900 ptas., lo que supone un ahorro de casi 10.000 ptas. con respecto al precio por separado del reproductor.

ADAPTADOR DE BANDA ANCHA PARA DC

Sega America ha desvelado que lanzará en marzo un adaptador de banda ancha para Dreamcast, que reemplazará al módem de 56k que lleva la consola en EEUU. Esto permitirá que el acceso a red sea el de mayor velocidad posible (siempre que dispongamos de la opción telefónica correspondiente), con todas las ventajas que ello conllevará para los juegos online. Aún no se sabe nada de la llegada a España de este periférico.



Carreras online a precio de ganga

«Toy Racer», diversión por una buena causa

Sega acaba de poner a la venta Toy Racer, un juego de "carreras locas" al estilo Micromachines en el que la competición se realiza a través de internet. Los responsables de una idea tan atractiva han sido los muchachos de No Cliché, con Frederic Raynal a la cabeza, que han querido trasladar la diversión de los juegos de velocidad al juego online. Además la propia Sega ha fijado un precio de tan sólo 1.990 ptas, de las cuáles el 20% estará destinado a obras benéficas. Una gran iniciativa para pasarlo bien mientras se es solidario.

Nace el código ético de los videojuegos

ADESE establece una calificación por edades

El pasado 21 de Diciembre la Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) aprobó un código ético de regulación que afectará a todos los juegos que se distribuyan en nuestro país a partir del mes de marzo. El texto promulgado consta de una exposición de motivos en el que se explica la intención de mantener informado al consumidor sobre el contenido de los juegos, además de un articulado del que se desprende una nueva calificación por edades:



- ✓ Para mayores de 18 años: aquellos programas en los que se muestren escenas violentas o sexuales explícitas, así como otras escenas que pudieran inducir al acto delictivo.
- ✓ No recomendado para menores de 16 años: por la presencia de desnudos, palabras malsonantes o fomento del consumo de alcohol o el tabaco.
- ✓ No recomendados para menores de 13 años: en el caso en que muestren sangre, muertes o estereotipos que pudieran conducir a actividades discriminatorias.
- ✓ Para todos los públicos: en caso de que no presenten ninguno de los supuestos anteriores.

«Pokémon Stadium» y «Dragon Quest VII», claros vencedores.

Los superventas en Japón y USA en el 2000

Se acaban de publicar las cifras de ventas de videojuegos durante el pasado año en USA y Japón, los dos países más importantes en el mundo de los videojuegos.
El juego de N64 «Pokémon Stadium», ha sido el juego más vendido en EE.UU. durante el año 2000, con un total de 1.700.000 unidades. Detrás de él se sitúan las dos entregas de «Tony Hawk's» en PlayStation, con alrededor de 1,5 millones de unidades, «Zelda Majora's Mask» con 1,2 y «Gran Turismo 2» con 1,1.
Mientras tanto, en Japón, el primero de la lista ha sido «Dragon Quest VII» (PSX), del que se han vendido nada menos que 3.800.000 unidades, seguido de «Final Fantasy IX» (2.700.000 unidades), y después «Pokémon Gold/Silver» (1.900.000 unidades).
Por otro lado, el juego mejor puntuado durante el 2000 en la prestigiosa revista japonesa Famitsu fue «Vagrant Story» con un 40/40, seguido de «Tekken Tag Tournament» (PS2), «Dragon Quest VII» (PS) y «Final Fantasy IX» (PS), todos ellos con 38/40. Como curiosidad hay que mencionar que Dreamcast y Sega han sido, pese a su relativamente bajo nivel de ventas en Japón, la consola y la compañía cuyos juegos han recibido mejores notas medias durante el año pasado.

TDK Y DREAMWORKS FIRMAN UN ACUERDO PARA DESARROLLAR JUEGOS.
TDK Mediactive ha llegado un acuerdo con Dreamworks para los próximos 5 años, con el objetivo de desarrollar juegos para todas las plataformas actuales y futuras basados en la nueva película de animación 3D de Dreamworks, "Shrek". La primera versión, que será la de GBC, saldrá al mercado al mismo tiempo que el estreno de la película en EE.UU.

FRANCIA PRETENDE IMPONER UNA TASA POR LA POSESIÓN DE ORDENADORES Y CONSOLAS.
Para compensar las pérdidas originadas por la piratería, el gobierno francés tiene proyectada una ley que elevaría en 5.000 pesetas el precio de los ordenadores, consolas y descodificadores digitales. Según la ministra francesa de Cultura y Comunicación, Catherine Tasca, se trataría de una "remuneración para los autores", un mecanismo compensatorio para asegurar los ingresos de los desarrolladores de software. ¿Y los nuestros?

GAME BOY ADVANCE SERÁ COMPATIBLE CON LOS TELÉFONOS MÓVILES.
Nintendo Japón ha confirmado la compatibilidad de ambos aparatos a través de un adaptador, de manera que el usuario de GBA pueda descargar de la red a través de su móvil información, enviar o recibir e-mails, etc. De hecho, se especula con que «Mario Kart Advance» ya utilice algunas de estas opciones.

¿100 MILLONES DE X BOX?
En unas reciente declaraciones de Jay Allard, el Manager General de X BOX, ha afirmado que las expectativas de ventas de Microsoft se sitúan en las 100 millones de consolas en todo el mundo. "Los tres primeros millones son fáciles" dijo, "lo complicado son los 97 millones restantes". Desde luego, al chico inteligencia no le falta...

Plug & Play



LA CONSOLA DE SEGA SE PONE A TIRO

Pelican lanza un periférico de gran calibre

Stinger es el nombre de la nueva pistola de luz para Dreamcast. De momento sólo compatible con «House of the Dead 2», esta pistola combina un diseño muy espectacular con prestaciones poco habituales, como tres velocidades de recarga o un botón adicional sobre la culata. Además de un puerto para la tarjeta de memoria y de motores de vibración incorporados, Stinger destaca por ser la primera en incorporar una empuñadura cerrada y un segundo gatillo para facilitar la recarga: ideal para cualquier tipo de zombie.

PON TU GBC A PRUEBA DE GOLPES

Piranha protege tu portátil

Tan sencillo y a la vez tan útil como una recubrimiento de goma para nuestra consola es este Protector de Piranhe Extreme para GBC, destinado a evitar que nuestro entretenimiento acabe hecho añicos por un simple descuido. Esta carcasa ajusta a la perfección con el diseño de la consola de Nintendo, dejando al descubierto puertos e interruptores y además tiene un precio tan bajo que no servirá como excusa para dejar a vuestra máquina desprotegida: sólo **890 ptas**.



DISEÑO AL SERVICIO DE LA VELOCIDAD

Logic 3 lanza Top Drive para PS2

Este volante, auténtico prodigio del diseño, está enfocado a los fanáticos de la velocidad que posean una PS2. Además de pedales analógicos de aceleración y freno, y retorno automático al centro, este "space wheel" permite regular la inclinación en un ángulo de 20° respecto a la horizontal. Además, el mando de Logic 3 cuenta con 8 botones de disparo y responde a la perfección en los modos digital y analógico con los que es compatible. Como característica especial incluye un cable de cerca de 3 metros para poder disfrutarlo sin problemas.

EL ROLLS ROYCE DE LOS PADS



Blaze toma el control con PalmPad Junior

Los jugadores que prefieran un clásico mando digital a las posibilidades del Dual Shock están de enhorabuena. Botones metálicos con dibujo antiadherente para la cruceta, acabado mate, servomotores de vibración, cámara lenta ¿pero es que se le puede pedir más a un mando? Pues sí, ya que el PalmPad de Blaze es uno de los pocos que utiliza microinterruptores, por lo que la sensibilidad y la velocidad de respuesta de nuestros movimientos resulta mucho mayor.

TODOS CONECTADOS

System Selector acaba con los problemas de conexión

Este práctico aparato multiplataforma de Pelican no es sino una base de conexiones que nos permite tener "enchufadas" a la televisión hasta 4 consolas diferentes con una sola toma de A/V. Además de soportar canales estéreo y mantener la calidad de la señal original, System Selector destaca por hacer muy sencilla la selección de la consola que queremos utilizar (ya que incluye un interruptor por cada sistema, e incluso está preparada para la conexión de Gamecube y Xbox) y porque además los más sibaritas podrán utilizar su conexión de super vídeo y no perderse ni un solo detalle.

Recomendados

Volantes:
PSX/PS2: Ferrari Modena 360 ★★★★★
PSX/PS2: Flexiline Motor Racer ★★★★½
N64: Top Drive 429 ★★★★½
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
PSX/PS2: Blaze Falcon ★★★★★
PSX/PS2: Assassin Nu-Gen ★★★★★
N64: No disponible
DC: **Pelican Stinger** ★★★★

Tarjetas de memoria:
PSX: Blaze 4MB ★★★★
PS2: **Sony Memory Card 2** ★★★½
N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
PSX/PS2: Dual Shock ★★★★★
PSX/PS2: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
PSX: No disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpack Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


LA TIERRA YA
NO ES NUESTRA.
ALÍSTATE EN WWW.ES.SCEE.COM/C-12. LA TIERRA TE NECESITA.
ÚNETE A LA RESISTENCIA
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS

Kiosco



Nintendo Acción regala un poster gigante con todos los mapas de Pokémon

Nintendo Acción

Ya lo has leído. Nintendo Acción regala un póster gigante DOBLE de Pokémon. Por una cara incluye los 150 Pokémon y por la otra ofrece una auténtica primicia: todos los mapas del juego con las conexiones entre áreas y Pokémon que aparecen en cada nivel. Para que no te pierdas cuando disfrutes de esta aventura.

James Bond no se deja eclipsar por los Pokémon y protagoniza la review estrella de este mes: The world is not Enough, para N64. Y Link tampoco se deja comer el terreno y os explica cómo sobrevivir a Majora´s Mask en la primera entrega de la guía de juego.



PlayManía y la magia Final Fantasy

PlayManía

El número 26 de PlayManía dedica su portada a uno de los juegos más esperados del momento, el genial Final Fantasy IX, del que encontraréis un amplio reportaje como adelanto a su lanzamiento en España. También podréis descubrir nuevas imágenes de Gran Turismo 3 para PlayStation 2 y una clara explicación de lo que supone tener un Vídeo DVD en casa.

Revista oficial Dreamcast ¡Llega el primer RPG online!

Dreamcast

El próximo lanzamiento en nuestro país de Phantasy Star Online ocupa este mes la portada de la Revista Oficial Dreamcast. El RPG del Sonic Team va a ser el primero al que se pueda jugar a través de Internet, y por eso merece un lugar destacado en este número. .

El reportaje de este mes está dedicado al décimo aniversario de Sonic, que Dreamcast va a celebrar con la llegada de dos nuevos juegos del erizo azul en el 2001, y en la sección de guías se ha reunido un trío de lujo: Metropolis Street Racer, Jet Set Radio y Shenmue.

En cuanto al DreamOn, el volumen 17 incluye cinco demos jugables (con Tokyo Highway Challenge 2 y Ultimate Fighting Championship entre ellas) y dos vídeos (Spawn y Half Life).

"Z" Vuelve a Micromanía

Micromanía

Este mes en Micromanía visitamos la sede de The Bitmap Brothers, que nos contaron todo sobre su nuevo proyecto Z. Steel Soldiers. Estuvimos en la presentación oficial para Europa de la esperada XBOX y hemos preparado un amplio informe sobre la nueva consola de Microsoft. Además, Micromanía os ofrece los avances y las revisiones de los juegos más importantes del momento, junto a las secciones habituales dedicadas a los distintos géneros, al hardware o a los videojuegos en internet. Y por si todo esto os parece poco, un suplemento de 24 páginas con las soluciones completas de La Fuga de Monkey Island, Resident Evil 3 y Might and Magic VIII: day of the destroye, y un CD-ROM con las demos en exclusiva de los juegos más importantes del momento.



Vuelve Lara Croft

Juegos & Cía

Año nuevo, carpeta nueva. Así de fácil te lo ponemos en Juegos & Cía., porque este mes te vamos a regalar una preciosa carpeta de Lara Croft. Pero además, nos sumergimos en el maravilloso mundo de magia y fantasía que nos regala Blade the Edge of Darkness, continuamos dando pistas para terminar con el misterio de Tomb Raider Chronicles, nos jugamos nuestro futuro como entrenadores con el genial Pokémon Trading Card Game y nos subimos al carro de Commandos 2 .

Botiquín de emergencia para PCs

PC Manía

Ay, ay, ay. El ordenador no acaba de funcionar bien; a veces va demasiado despacio y otras, en fin, se cuelga. Son problemas que hemos sufrido todos, y a los que PC Manía dedica un amplio informe. Leyéndolo, sabrás siempre cómo reaccionar y qué hacer. Pero eso no es todo. En nuestro número 16 encontrarás, también, una comparativa de tarjetas de sonido, otra de programas de autor, un reportaje sobre el nuevo estándar V.92, todas las claves para invertir, sin riesgos, en Internet... y de regalo, la segunda aplicación de Data Becker.



DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**











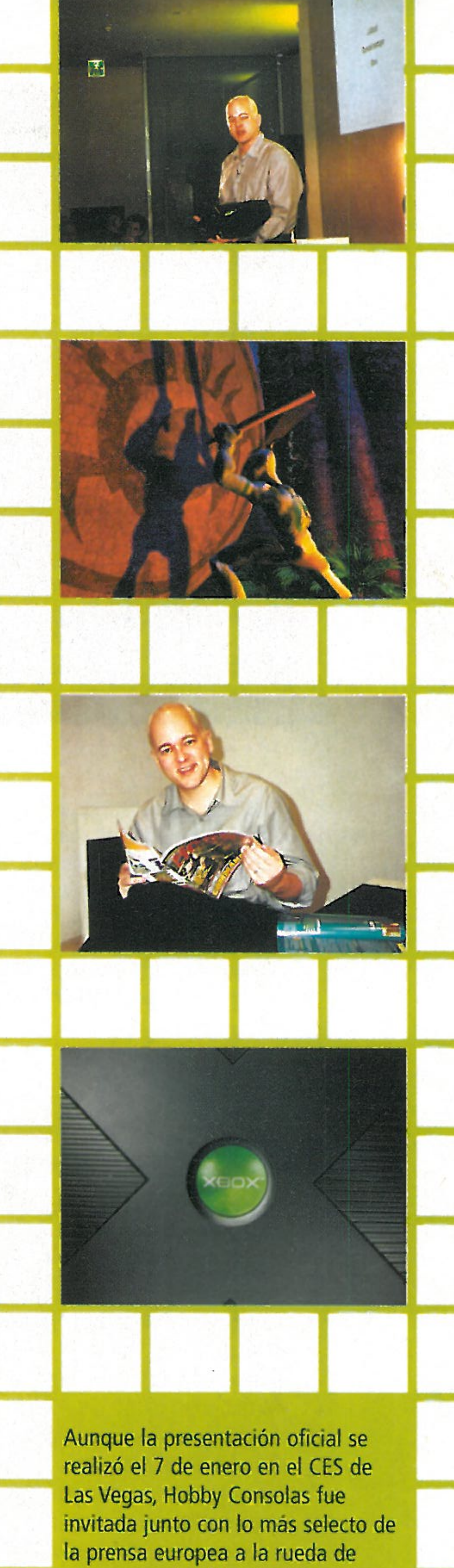
MICROSOFT YA LISTA SU CON



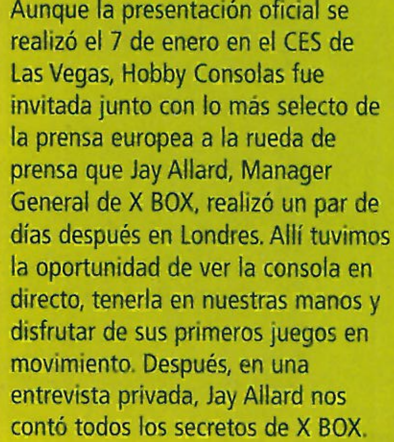
XBO

TIENE SOLA

POR FIN SE HA DESVELADO EL MISTERIO. MICROSOFT PRESENTÓ EN LAS VEGAS EL DISEÑO DEFINITIVO DE X BOX. UNA CONSOLA QUE NACE BAJO LA INFLUENCIA DEL PC Y CON LA GARANTÍA DE TENER TRAS DE SÍ A LA COMPAÑÍA DE SOFTWARE MÁS PODEROSA DEL MUNDO. CON UNAS CAPACIDADES TÉCNICAS QUE ASUSTAN Y EL APOYO DE LOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTES. LLEGARÁ A ESPAÑA A PRINCIPIOS DEL 2002, TRAS HACERLO EN OCTUBRE DE ESTE AÑO A USA Y JAPÓN



X



Aunque la presentación oficial se realizó el 7 de enero en el CES de Las Vegas, Hobby Consolas fue invitada junto con lo más selecto de la prensa europea a la rueda de prensa que Jay Allard, Manager General de X BOX, realizó un par de días después en Londres. Allí tuvimos la oportunidad de ver la consola en directo, tenerla en nuestras manos y disfrutar de sus primeros juegos en movimiento. Después, en una entrevista privada, Jay Allard nos contó todos los secretos de X BOX.





Estos son los dos sticks analógicos, que funcionarán como los del DualShock 2 o el pad de Nintendo 64. La superficie principal es convexa, pero el izquierdo tiene una concavidad para la yema del dedo, y el derecho varias muescas para un mejor agarre para el pulgar.

Dos botones, uno blanco y otro negro, que ampliarán las funciones de los cuatro inferiores y contarán también con ocho niveles de presión.

Los clásicos botones A,B, X e Y, con funciones analógicas capaces de captar hasta ocho grados distintos de presión.

El pad direccional digital es perfecto para controlar mejor las ocho direcciones en los juegos de lucha y los beat'em up.

Los botones de Start y Select, para acceder a la pausa y los menús de configuración de los juegos.

SU LANZAMIENTO ESTÁ PREVISTO EN EEUU Y JAPÓN PARA OTOÑO. EN EUROPA TENDREMOS QUE ESPERAR A MARZO DE 2002.

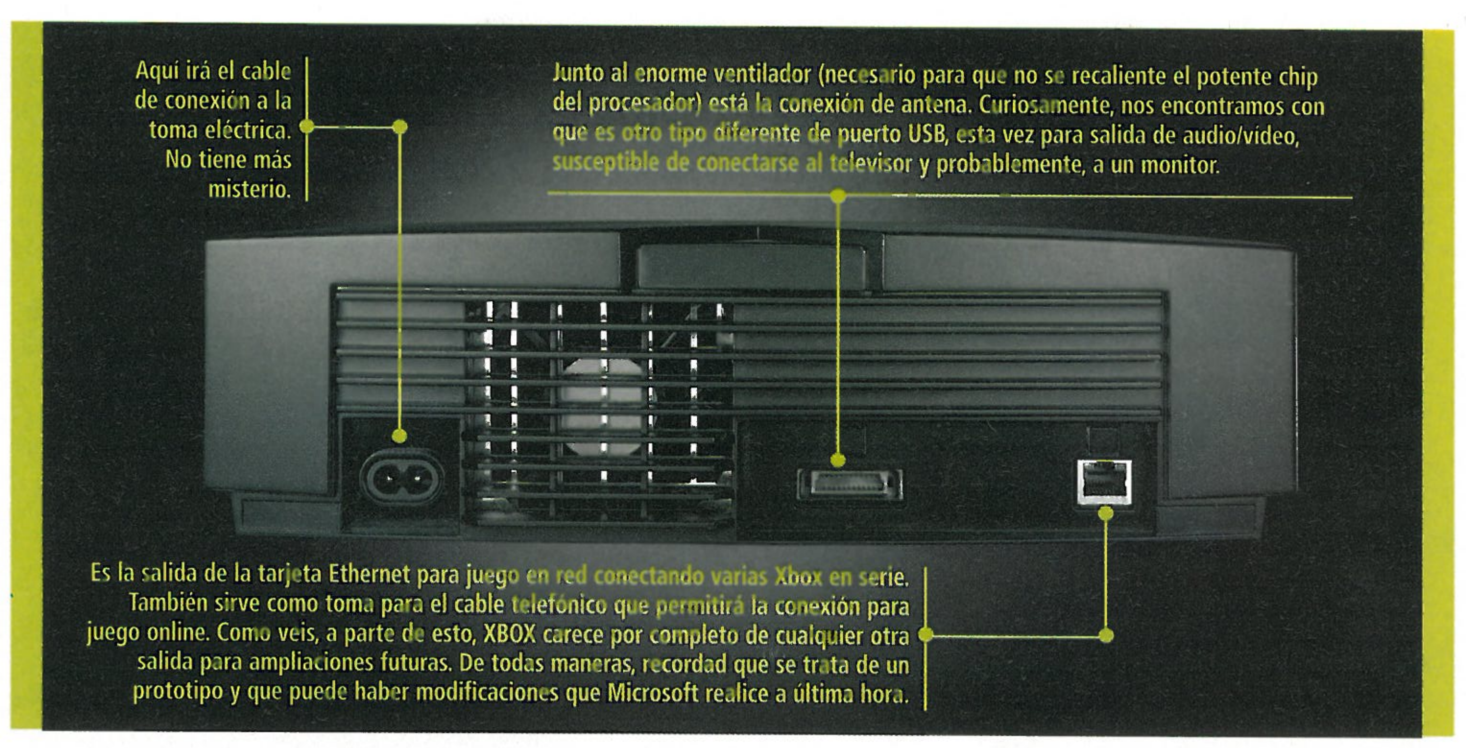
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE XBOX

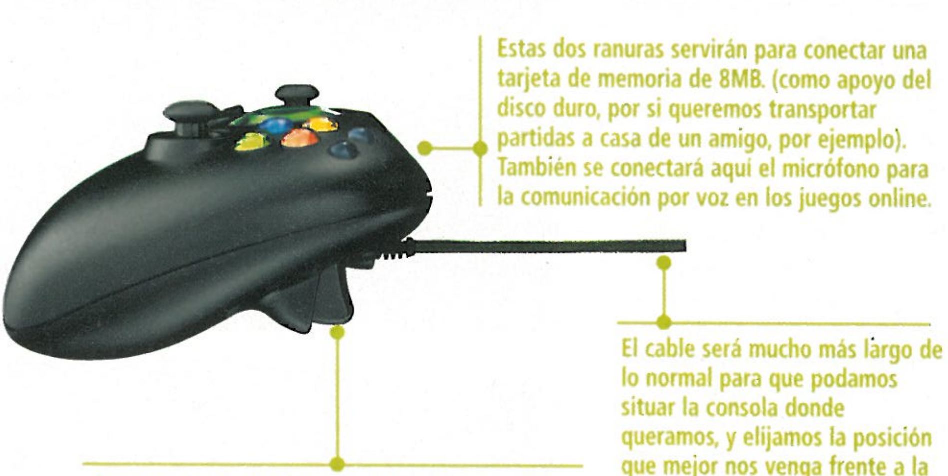
- **Procesador**: Intel 733MHz.
- **Chip Gráfico**: nVidia 250MHz.
- **Memoria**: 64MB unificados
- **Ancho de banda memoria**: 6.4GB/s
- **Gestión de Polígonos**: 125 millones/s
- **Texturas simultáneas**: 4
- **Disco Duro**: 8GB.
- **DVD**: 2-5x
- **Conexión online/red**: Ethernet 10/100
- **Canales de sonido**: 256
- **Soporte Hardware Audio 3D**: 64 can.
- **Soporte Banda ancha**: Sí
- **Resolución máxima**: 1920x1080
- **Reproducción películas DVD**: Sí, con mando a distancia opcional.
- **Fecha de lanzamiento EEUU y Japón**: Octubre de 2001.
- **Fecha lanzamiento Europa**: Marzo de 2002 aprox.

¿CUÁLES SERÁN SUS POSIBILIDADES ONLINE?

A diferencia de PS2 y Dreamcast, XBOX no tendrá módem, pero sí una tarjeta Ethernet que hará las veces del mismo y le permitirá aprovechar la conexión telefónica mediante banda ancha. Para ello habrá que esperar a que Microsoft monte la infraestructura de servidores necesaria en distintas partes del mundo. Esto permitirá jugar online dentro de las redes de Microsoft, pero en ningún caso navegar por Internet o bajarse información o programas, aunque sí nuevos niveles para juegos. Lo único que está en estudio es un posible método para enviar y recibir e-mails. Se trata de una máquina para jugar, y sólo para jugar. La ausencia de teclado y ratón (ni siquiera piensan desarrollarlos) hará que la comunicación entre usuarios en los futuros juegos online se realice mediante un micrófono conectado al pad de control. Además, la tarjeta Ethernet permitirá también la conexión en red de varias consolas.







AUNQUE POR SUS PRESTACIONES PAREZCA UN PC. NADA MÁS LEJOS DE LA REALIDAD. ES UNA CONSOLA DISEÑADA SÓLO PARA JUGAR

¿TENDREMOS QUE INSTALAR LOS JUEGOS EN EL DISCO DURO?

No. Los 8 Gigas de disco duro se utilizarán como una memoria intermedia que servirá de apoyo a la principal, la RAM. Normalmente, un juego carga la mayor cantidad de información posible en la RAM, a la que tiene que acceder constantemente para cargar en ella nueva información a medida que avanzamos en el juego. En el caso de XBOX, primero se cargará información en la RAM, y después se usará automáticamente el disco duro para que la consola no tenga que estar cargando y descargando continuamente de la RAM. De esta manera se aceleran los tiempos de carga de los juegos sin que el usuario tenga que hacer nada, y la información se borrará automáticamente del disco duro al apagar la consola. En ningún caso habrá que instalar los juegos.

¿CÓMO FUNCIONARÁ EL DVD?

El DVD servirá para leer los juegos, pues vendrán todos en este formato. La gran pregunta es si servirá también para reproducir películas en DVD como PS2, y la respuesta es doble: sí y no. Al parecer, será posible ver películas en XBOX, pero no con la configuración básica. Para acceder a esta opción, los usuarios que estén interesados tendrán que compran un mando a distancia especial opcional que pueda activarla. Sin duda Microsoft ha preferido hacerlo así para recalcar que se trata de una máquina para jugar, y al mismo tiempo para no encarecer el coste de la misma si el jugador no quiere disponer de esta opción.

Los juegos de XBOX abandonarán la división entre formatos PAL y NTSC para asimilar el mismo sistema zonal de las películas de DVD. Además, Microsoft va a intentar que todos tengan como soporte el DVD 9 (una cara con doble capa), ideal para prevenir la piratería.



GRÁFICOS Y SONIDO EN XBOX

A la luz de estas demostraciones de los primeros juegos, salta a la vista que **XBOX** muestra una potencia hasta ahora desconocida en los parámetros de audio y vídeo. ¿Cómo es esto posible? Pues hay dos razones principales que lo permiten: el apabullante chip gráfico desarrollado en exclusiva para Microsoft por **nVidia**, y la capacidad para generar sonido envolvente **3D**, del cual (siempre según Microsoft) no dispone ninguna otra consola actual. En el momento de escribir estas líneas, la tarjeta gráfica más poderosa para PC, la G-Force 2 (cuyo precio está alrededor de las 70.000 pesetas), queda muy lejos de poder igualar el trillón de operaciones por segundo que procesa el chip de XBOX. nVidia ha diseñado el corazón gráfico de la consola pensando de manera global, con todas las prestaciones de **luces, sombras, filtros de pixelado y motor de superficies** siempre operando a la máxima potencia. De esta manera, parece deducirse que los programadores trabajarán conociendo siempre el tremendo límite de la máquina, para no encontrarse con sorpresas como ralentizaciones o falta de capacidad en determinado momentos del desarrollo.

En cuanto al **sonido**, uno de los objetivos de Microsoft es que los creadores de juegos exploten todas las posibilidades de ambientación sonora, y no se conformen con la explosión gráfica. Los **256 canales** (o voces simultáneas) por software, o los **64** si se utiliza el hardware directamente, unidos a la capacidad de **sonido 3D envolvente**, pueden dar como resultado conceptos de juegos totalmente innovadores.

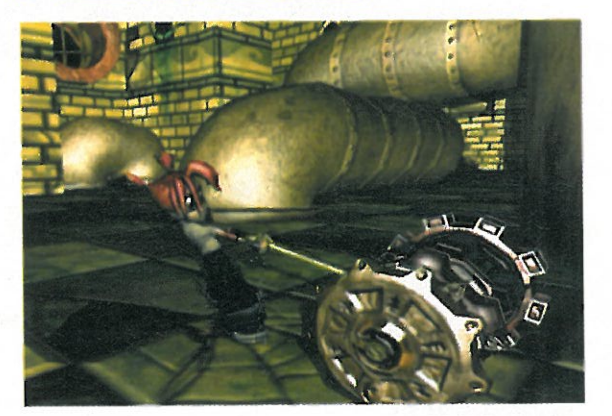
Por ejemplo, Jay Allard nos comentó un proyecto de juego de terror que se desarrollaría sin gráficos, totalmente a oscuras. El sonido 3D sería la clave para guiarnos por el escenario de principio a fin. ¿Os imagináis ese mismo juego online y jugando con varias personas que se guían en la más completa oscuridad tan sólo con la voz...?

PROBAMOS LOS

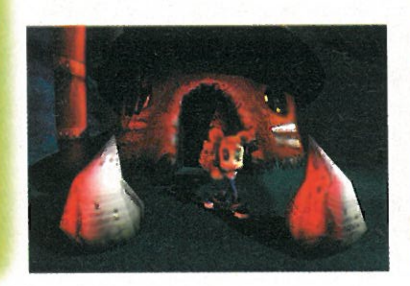
ESTOS SON LOS PRIMEROS JUEGOS QUE VAN A APARECER PARA LA CONSOLA. EL SECRETISMO DE LAS COMPAÑÍAS Y LAS PANTALLAS DISTRIBUIDAS CON CUENTAGOTAS DEJARON PASO POR FIN EN ESTA PRESENTACIÓN A UNAS IMPRESIONANTES DEMOSTRACIONES EN TIEMPO REAL. EL PROPIO JAY ALLARD SE ENCARGÓ DE MANEJAR CON EL PAD DE CONTROL DE XBOX A MALICE, MUNCH Y ABE ANTE EL ASOMBRO DE TODOS LOS QUE ASISTIMOS AL EVENTO. ESTAS SON NUESTRAS IMPRESIONES SOBRE LAS MARAVILLAS QUE ALLÍ VIMOS.

MALICE

Malice es una mezcla entre plataformas y aventura que está siendo desarrollado por la prestigiosa compañía **Argonauts**, y utiliza un motor llamado "Shadow-Caster". Su potencia le permite manejar mundos completamente generados en tiempo real, donde los juegos de luces y sombras toman un papel preponderante. En la escena que vimos, Malice descendía por unas tuberías con texturas ultra-realistas hasta llegar a un robot tan grande que ocupaba toda la pantalla. Las sombras se proyectaban constantemente con el movimiento, pero hubo dos aspectos que nos dejaron francamente impresionados. Al acercarse Malice al robot, ambos comenzaron a moverse casi al unísono sin ninguna ralentización. Además, el uso de las cámaras es de corte cinematográfico, llegando incluso a colocarse en un contrapicado a ras de suelo. Aunque sólo pudimos ver una mínima parte del juego, fue una buena muestra de su potencial.











ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Como ya sabéis, este juego estaba diseñado en principio para PS2, pero los programadores, **Oddworld Inhabitants**, decidieron trasladar el proyecto a XBOX alegando que la consola de Sony se les quedaba corta. En la demostración pudimos ver en movimiento a Abe y su nuevo compañero, Munch, en una de las gigantescas estancias del juego, que está diseñado completamente en 3D. De esta manera pudimos comprobar lo que dan de sí las funciones analógicas del mando de control. Por ejemplo, las pequeñas patitas de Munch solo le permiten moverse a saltos si no se monta en una delirante silla de ruedas. Al hacerlo, la velocidad de desplazamiento, que puede llegar a ser tan alta que casi no lo veamos moverse, depende de la presión sobre los botones y los sticks. Los detalles, pese a que la demo duró sólo cinco minutos, son incontables: elementos móviles en los decorados renderizados totalmente en tiempo real, un uso del sonido 3D en función de lo que esté ocurriendo en el juego y la posición de los personajes, montones de figuras en pantalla de forma simultánea, animaciones fabulosas y toda suerte de efectos de luces en tiempo real.













COLIN MCRAE 2

Tras su cancelación para Dreamcast, «Colin 2» ha terminado finalmente en XBOX. Aunque no pudimos ver ninguna versión jugable, os queríamos mostrar al menos una de las escasas pantallas distribuidas hasta ahora por **Codemasters**, ya que es uno de los títulos estrella de cara a su lanzamiento. El aspecto gráfico es muy superior a lo visto en PlayStation, e imaginamos que su jugabilidad se verá apoyada por opciones de juego online.







¿QUÉ JUEGOS NOS OFRECERÁ XBOX?

Si tenemos en cuenta la capacidad de Microsoft como empresa no podemos extrañarnos de que se esté haciendo con los servicios de los mejores equipos de programación. El talonario todo lo puede (es conocido el adelanto de 200 millones de dólares a nVidia tras el acuerdo para desarrollar el chip gráfico), aunque es evidente que las compañías también se han visto seducidas por el potencial de la consola. El gurú de los videojuegos **Peter Molineux** (Black & White) supervisará en conjunto lo que van a producir las más de 150 compañías de todo el mundo que han dado el beneplácito a XBOX. Entre ellas encontramos a las más grandes, como **Eidos, Konami, Capcom, Namco, Infogrames, Activision, Sierra, Acclaim** o **Midway**. Y la gran sorpresa saltó el mes pasado cuando **Electronic Arts**, tras rechazar en su momento a Dreamcast, decidió unirse al "dream team" de XBOX.

¿Qué juegos podemos esperar con la consola? De momento, parece que salvo Malice y Munch's Oddysee, las conversiones directas de PC y de otras consolas serán la nota dominante (Microsoft prefiere hablar de "ediciones especiales" en lugar de conversiones). Así, tendremos nuestra ración de **FIFA**, **MADDEN**, y resto de línea deportiva de EA, junto a versiones especiales de **COLIN MCRAE 2, TONY HAWK 2, SILENT HILL 2** o **METAL GEAR 2**. Poco original parece que será en este sentido, aunque tampoco debemos apresurarnos en nuestros juicios. Por ejemplo, Jay Allard nos comentó que Kojima se había mostrado muy interesado en trasladar Metal Gear a XBOX porque se potencial le permitiría hacer cosas distintas. Esto significa que MG X será una versión distinta a la que veremos en PS 2, y lo mismo ocurrirá con Tony Hawk 2. Por último, vamos a apuntaros algunos títulos más que se rumorea están en desarrollo: **RESIDENT EVIL, HALF LIFE, DINO CRISIS, X-MEN, MECHWARRIOR, UNREAL** y desde luego Jay Allard no llegó a desmentir la colaboración de Square para una versión de **FINAL FANTASY IX**, aunque tampoco lo confirmó.

NUESTRA OPINIÓN SOBRE XBOX

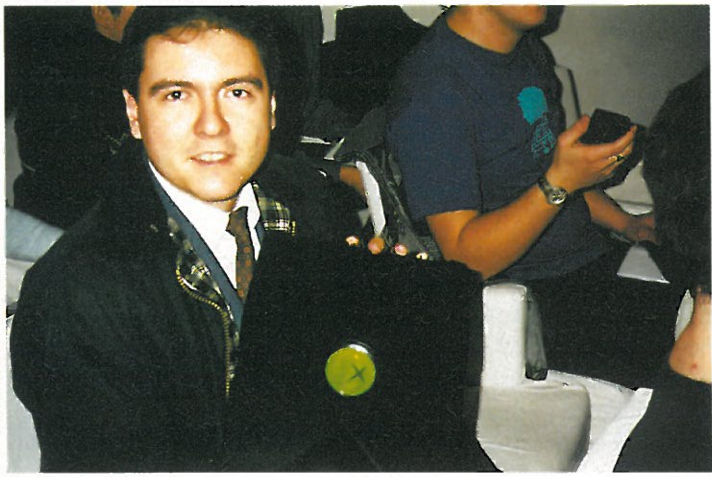
"Juegos, juegos, juegos" y "No, no es un PC, es una consola" fueron las frases más repetidas por Jay Allard durante la presentación en sociedad de la flamante consola. Es evidente que había muchos resquemores entre la prensa especializada (y seguro que también entre todos vosotros) acerca de si Microsoft nos obsequiaría con un PC disfrazado de consola. Y tras analizarla detenidamente os podemos confirmar que no va a ser así. El disco duro, principal fuente de los temores, ha resultado ser una memoria suplementaria que va a permitir acelerar los tiempos de carga de los juegos, pero en ningún caso va a ser necesaria la instalación que se lleva a cabo en un PC. Como tampoco vamos a tener que actualizar el sistema cada cierto tiempo ni con ningún periférico esencial.

Es un sistema totalmente cerrado, a diferencia de consolas como Dreamcast o PS2, que necesitan, o necesitarán, ciertos periféricos para poder sacarles todo el partido. La estrategia de Microsoft está muy clara, mucho más que la de Sony al lanzar PS2: se trata de una máquina exclusivamente creada para jugar, pero diseñada a partir de la experiencia acumulada por la compañía trabajando con el software y hardware de PC. ¿Acaso no es una ventaja poder guardar partidas sin tarjetas de memoria? Y no olvidemos que Sony también se ha sumado a la opción del disco duro. Por algo será...

La cuestión del video DVD también nos ha satisfecho. El que lo quiera, que compre el mando para usarlo, y el que no, no necesita gastarse más dinero.

Las prestaciones de XBOX a nivel general, y en concreto en cuestiones de gráficos y sonido, son asombrosas. Una muestra de que Microsoft quiere jugar muy, muy duro. Y tras las demostraciones de los primeros juegos, os podemos decir que a nuestro juicio tiene todas las papeletas para plantarle una dura batalla a Sega, Sony y Nintendo. Lo único que no nos ha gustado demasiado es el tamaño y el peso de la consola en sí, que resulta bastante aparatosa.

Y es evidente que aunque las cifras de polígonos y texturas están muy bien, a la hora de la verdad lo que cuentan son los juegos, y en ese sentido (y ya llevamos unos cuantos añitos en esto) ninguna consola nos había dejado tan asombrados en un primer contacto. Pero tranquilos, que todavía vamos a tener que esperar unos meses a su lanzamiento en EEUU y Japón para corroborar todo esto.



Rubén J. Navarro, enviado especial de HC a la presentación de X BOX celebrada en Londres, posa con la consola en sus manos. Como veis, aunque Rubén no es precisamente Shaquille O'Neal, el tamaño de X BOX es considerable.

DEJA DE SOÑAR...! CONQUISTA LAS EDICIONES ROJA, AZUL Y AMARILLA CON TU BRAINBOY

FOR GAME BOY® COLOR
& GAME BOY® POCKET

NOVEDAD

BRAINBOY™

Mass Mem... Cartridge Featuring A Full
POKÉMON™
...and Yellow
...heat Codes

BRAINBOY

CARACTERÍSTICAS

- Capacidad para más de 150 juegos en 4 MB de memoria flashrom.
- Edición de objetos adicionales como Pociones, Antídotos, Masterballs y muchos más.
- Cambia los Pokemon (los 151).
- Incorpora a tus personajes nuevas técnicas de ataque, defensa y velocidad.
- Cambia el dinero que hayas ganado.
- Ayuda a adquirir medallas en el gimnasio.
- Cambia los nombres de todos los personajes.
- Personaliza los juegos con colores.
- Permite crear paleta propia de colores (hasta 22 paletas).
- Acelera los juegos antiguos en escala de grises.

SOFTWARE Y MANUAL EN CASTELLLANO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

adelar S.L.L.

CONSULDIS GROUP

Tfno. 91 659 07 30 · Fax 91 651 56 25 · email: jDiezGalvez@jazzfree.com
C/ Cerro del Aguila, 9 · ofc. nº2 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid



ACCESORIES



LAS CLAVES DEL 2001

UN ADELANTO DE LOS ACONTECIMIENTOS MÁS IMPORTANTES QUE SE AVECINAN EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, EN UN AÑO QUE SE PRESENTA APASIONANTE.

Nuevas consolas, juegos revolucionarios, posibilidades de entretenimiento a través de red... El inicio del milenio nos presenta un año crucial en el sector, y por eso os ofrecemos este peculiar calendario en el que encontraréis los eventos fundamentales hasta las próximas Navidades.

Febrero

No tendremos que esperar mucho tiempo para disfrutar de lanzamientos alucinantes. Para empezar, el 9 de febrero saldrá a la venta en España el primer juego online para Dreamcast que hace uso de los llamados mundos persistentes, **PHANTASY STAR ONLINE**, título que pondrá de manifiesto lo que pueden dar de sí los juegos a través de red. El comentario lo podéis ver este mismo mes. Pero el mayor bombazo llegará a PlayStation, concretamente el día 16, con el lanzamiento del esperadísimo **FINAL FANTASY IX**, la última entrega de esta sensacional saga que aparecerá en la 32 bit de Sony.
En cuanto a PS 2, el mes que viene recibirá otro de los títulos deportivos más esperados, nada menos que **NBA 2001**, la primera incursión del baloncesto en esta consola, de la mano de Electronic Arts.



PHANTASY STAR ONLINE

Marzo

Este va a ser uno de los meses clave de este año. En concreto, el día 21 va a haber un terremoto en Japón... pero motivado por las colas que se formarán en las tiendas de videojuegos. Ese día sale a la venta la nueva portátil de Nintendo, **GAME BOY ADVANCE** una maravillosa maquinita que revolucionará el mundo de las consolas portátiles. Pero aún hay más, porque ese mismo día también estará disponible **Z.O.E.**, un juego para PS2 producido por Hideo Kojima y que, además, irá acompañado de una demo de más de una hora de **METAL GEAR SOLID 2**. La "gran jornada nipona" se completará con el lanzamiento de un título importante para PlayStation, **CASTLEVANIA CHRONICLES**. En nuestro país, la cosa no va estar menos movida, pues este mes se espera un gran título para PlayStation, **C-12**, mientras que en Dreamcast, los usuarios españoles podremos disponer del **DREAMKEY 2.0**.





Abril

Llegada la primavera, los grandes acontecimientos se trasladan a nuestro país. Para empezar, en Game Boy llega **POKÉMON ORO Y PLATA**, y para N64 el esperado **BANJO TOOIE**. Aunque los poseedores de una Dreamcast tampoco se van a quedar atrás, puesto que para estos días está prevista la llegada de **DAYTONA USA**. Y ya en Japón, en PS 2, uno de los grandes bombazos del año, **GRAN TURISMO 3**, mostrará por fin las excelencias de esta máquina. Los japoneses disfrutarán también de una de sus grandes ferias, el **TOKYO GAME SHOW** de Primavera, que se prevé muy caliente, con todas las novedades de las nuevas consolas como estrellas. Y también en Japón, otro lanzamiento sensacional, nada menos que **FINAL FANTASY X**, el estreno de esta saga en PS 2.

Mayo

Otro mes para no perder detalle. De momento, nos encontramos con la feria **E3** que se celebrará de nuevo en Los Angeles los días 17, 18 y 19. Un show en el que se presentarán los primeros juegos de XBox y Game Cube, se desvelarán por fin las opciones online de PS 2, los nuevos periféricos de Dreamcast y otras sorpresas imposibles de predecir. De nuevo en España, para estos días se espera uno de los lanzamientos multiformato más esperados, **ALONE IN THE DARK IV**, que disfrutaremos en PlayStation, Dreamcast y Game Boy. Y también un prometedor título para Dreamcast, **HEAD HUNTER**.

Junio

Ya casi en verano nos llegará un estreno con sabor nacional, nada más y nada menos que **COMMANDOS 2**, título que tras su lanzamiento en PC allá por el mes de Abril, llegará a PS 2 y Dreamcast. Por otra parte, y aunque no es exactamente un videojuego, este mes se producirá el estreno de **TOMB RAIDER THE MOVIE**, con Angelina Jolie metiéndose en la piel de Lara Croft en una película tipo Indiana Jones. Y para N64, otro juego que se ha hecho de rogar lo suyo, **EXCITEBIKE 64**.

Julio

Aunque no suele ser éste un mes de mucho movimiento, en este caso es la prueba latente de que estamos ante un año especial. Tomad nota: En Japón sale a la venta **GAME CUBE**, la nueva y flamante consola de Nintendo, con el genio Miyamoto como gran valedor y las nuevas versiones de Mario, Zelda, Pokémon, etc. En España, se estrenará **GAME BOY ADVANCE**, con un buen catálogo de juegos, teniendo en cuenta que ya llevará cuatro meses de existencia desde su salida en Japón. Por otro lado, y si todo va bien, este puede ser el momento en el que se produzca otro acontecimiento clave, como será el primer juego de Sega para teléfonos móvil, un adictivo juego llamado **BARKOV**.

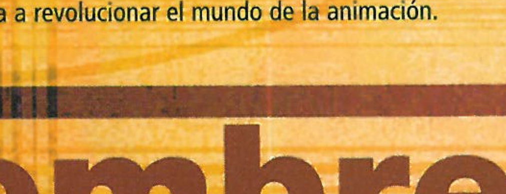
Agosto



Cuando muchos de vosotros os estéis tostando en alguna playa, en el lejano Japón estarán ya disfrutando del inquietante y esperado **SILENT HILL 2**, para PS 2. Aunque el verdadero acontecimiento de este mes será el estreno (esperemos que a nivel mundial) de la película **FINAL FANTASY THE MOVIE**, un largometraje generado íntegramente por ordenador que por lo que se ha visto va a revolucionar el mundo de la animación.

SILENT HILL 2

Septiembre



Otro mes de ferias. El **ECTS** será una buena oportunidad para que los usuarios europeos comprobemos in situ las posibilidades de las nuevas consolas, Game Cube y X Box, y nos deleitemos con los nuevos lanzamientos para PS 2 y Dreamcast. También están previstas para estas fechas en Japón el **TOKYO GAME SHOW** de Otoño y el **JAMMA SHOW.** Mientras, en España, los poseedores de una N64 se deleitarán con uno de los juegos que más se ha hecho de rogar en el catálogo de esta consola: **PAPER MARIO**, o lo que es lo mismo Mario RPG.

PAPER MARIO



Octubre



Con la llegada del otoño, se produce un nueva convulsión en el mundo de los videojuegos. La todopoderosa Microsoft lanza en Japón y USA su consola **X BOX**, sin duda uno de los acontecimientos del año. Pero la cosa no queda ahí, puesto que los americanos tendrán la suerte también de recibir en su mercado el lanzamiento de **GAME CUBE**. Dentro de nuestras fronteras, la calidad de los lanzamientos nos hace soñar con un mes muy sabroso. Para Game Boy nos llegará **ZELDA GAIDEN**, en Dreamcast disfrutaremos con la acción y el suspense de **AGARTHA**, mientras que en N64 continuará la fiebre Pokémon con **POKÉMON STADIUM 2**.

Noviembre

METAL GEAR SOLID 2



Japón acogerá durante este mes dos lanzamientos únicos, dos juegos que rivalizarás por colocarse en el Top 1 de las listas de ventas y que sin duda asombrarán por sus revolucionarias propuestas. Serán **METAL GEAR SOLID 2** para PS 2 y **SHENMUE 2**, el segundo capítulo de la maravillosa aventura de Yu Suzuki, para Dreamcast. Mientras, los usuarios de N64 recibirán en España un regalo en forma de minijuegos y liderado por el imprescindible fontanero, es decir, **MARIO PARTY 3**, un juego que actualmente está arrasando en ventas en Japón. Y en Dreamcast , otro título de altura, **GUN VALKYRE**.

Diciembre

Como final de año, y a la espera de que lleguen a nuestro país las consolas de Nintendo y Microsoft, algo que se producirá a comienzos del 2002, deberemos conformarnos con observar desde la lejanía dos acontecimientos relacionados con PS 2. Por un lado, el lanzamiento de **SYPHON FILTER 3**, otro de los juegos de los que se espera mucho en su estreno en los 128 bits. Por otro, asistiremos al primer test de prueba de **FINAL FANTASY XI** a través de **PLAYONLINE**, es decir, la irrupción de la archiconocida saga de rol en el mundo de internet. Será el primer paso hacia los nuevos caminos que se nos presentarán en el 2002. Pero esa ya es otra historia.

PlayOnline ™



SQUARE

Final Fantasy IX

El momento de la verdad se aproxima. El juego más esperado de PlayStation va a salir a la venta en nuestro país a lo largo del mes de febrero, y con él llegará hasta nosotros la obra magna de Square, uno de los juegos más maravillosos jamás creados. «Final Fantasy» volverá a hacernos soñar por última vez en PS...



PlayStation

Febrero

Ya os dimos una muestra en el reportaje de la impresionante calidad de las secuencias cinemáticas. Sin duda van a ser las mejores de la historia de PS.



Para facilitar la tarea de exploración aparecerán unos bocadillos con exclamaciones y admiraciones siempre que nos acerquemos a un punto de interés.

A escasas semanas de su lanzamiento, previo cambio de distribuidora (será Infogrames en lugar de Acclaim la encargada de ponerlo a la venta), ha llegado el momento sublime de tomar un segundo contacto, ya con la versión americana en nuestras manos, con el que, a juicio de Hobby Consolas, puede ser el mejor juego jamás programado para PlayStation.

Seguro que con el reportaje que os ofrecimos hace unos meses, junto a las escenas del vídeo en exclusiva que os mostramos, os habéis hecho una idea aproximada de su altísima calidad. Pues os aseguramos que hasta que no lo veáis en movimiento, con los fantásticos fondos prerrenderizados (los mejores de la saga) en todo su esplendor, y la gestualidad casi humana de sus protagonistas, no vais a acertar a imaginar lo que este título da ►

30 millones de unidades vendidas en todo el mundo avalan a la serie «Final Fantasy» como la preferida de los aficionados al rol. Las tres entregas de PS («VII», «VIII» y ahora la «IX») han logrado llevar a la consola de Sony a lo más alto.

Vive varias aventuras al mismo tiempo

Es uno de los toques geniales que hacen grande a un juego. Aunque al comienzo no os parecerán más que un detalle curioso, los "Active Time Events" (o Eventos en Tiempo Real) irán demostrando su utilidad creciente a lo largo del juego. ¿Que en qué consisten? Pues son pequeñas escenas que aparecerán de repente y que permitirán que veamos lo que está ocurriendo en varios lugares al mismo tiempo. El sueño de un "voyeur", vamos.







La calidad gráfica va a superar incluso a la de las dos entregas anteriores. Y si no, mirad esto...











Para realizar ataques límite, los personajes entrarán en una especie de Trance.

Mira que "peaso" monstruos te esperan esta vez





Hasta el más pequeño va a tener habilidades especiales para poner más difíciles las cosas en los combates. Y estos de la imagen, por ejemplo, atacarán en equipo para destruir al grupo.

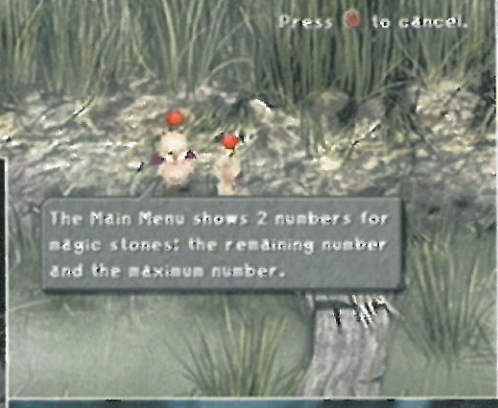
► de sí. Y no se trata de que Square haya reinventado nada, porque el concepto general va a ser muy parecido a lo que ya hemos visto en las dos entregas anteriores: fondos preciosistas con personajes poligonales superpuestos, sistema de combate activo con magias y golpes especiales, y un inmenso mundo para explorar a lo largo de cuatro CD's. ¿Donde estará, entonces, la gracia de un juego que repetirá esquemas? Pues en la cohesión de todos estos elementos entre sí, junto a una historia que, como en los juegos precedentes de la serie, toca lo más profundo de ►

■ SQUARE

➤ nuestro ser. «Final Fantasy IX» va a ser un prodigio de equilibrio entre jugabilidad, virtuosismo gráfico e inspiración narrativa. Los sensacionales diseños visuales de Yoshitaka Amano, junto a la vuelta a un estilo de juego muy cercano al que vivimos en «FF VII», nos van a ofrecer un nuevo regalo, el último de la serie que disfrutaremos en nuestra querida consola gris. La vuelta al look "superdeformed" será, efectivamente una de sus señas de identidad, pero con un modelado de personajes que os hará pensar que estáis ante una brillante película de dibujos animados.

Por otra parte, Square ha sabido dar una vuelta de tuerca más al sistema de habilidades y magias de los personajes, que esta vez dependerán de las armas que lleven equipadas y del ➤

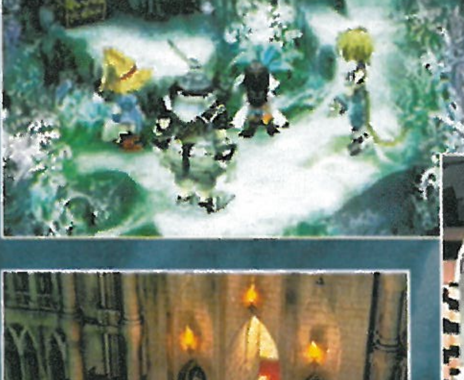




Unos simpáticos Moogles nos explicarán con tutoriales las novedades del juego.





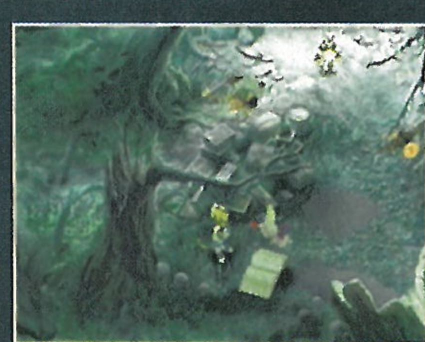




Cuando estés en apuros, busca a un Moogle

Ya os hablamos un poco en el reportaje de estos simpáticos cerditos voladores. Los Moogles (o Moglis, que también hay quien los llama así) serán los encargados de salvar la partida y de proporcionarnos una tienda para dormir y recuperar fuerzas. Para compensarlos podremos participar en otro minijuego y hacer de carteros entre ellos.



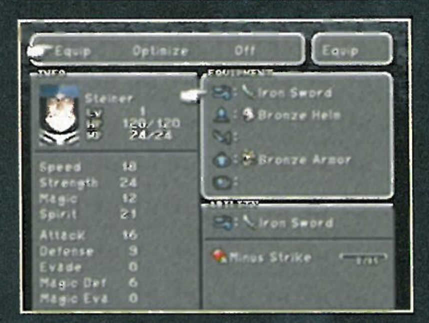


Trabajo en equipo

Una de las novedades de los combates es la combinación de habilidades de los personajes para realizar ataques especiales. En este ejemplo, Vivi utiliza su Magia Negra para hacer arder la espada de Steiner y que haga más daño. En menús como el de abajo podemos ir activando las habilidades de cada uno.

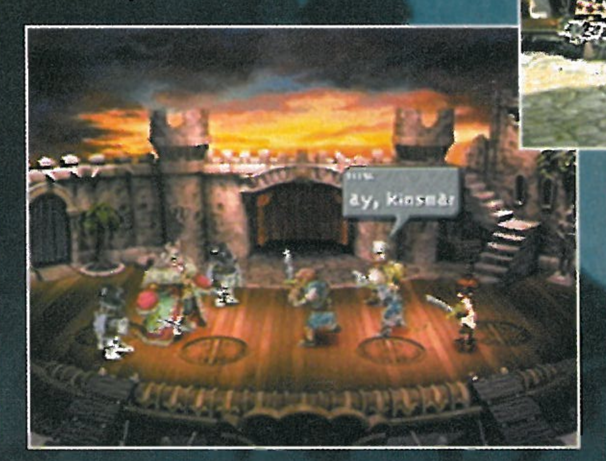






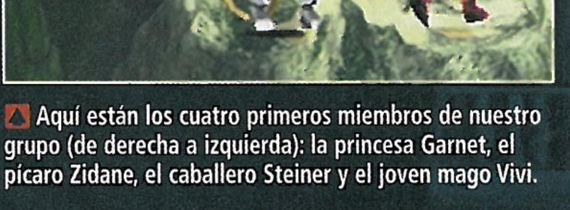


El Sistema de Combate Activo volverá a dominar los enfrentamientos, repitiendo menús muy similares a los de «FF VII» y «VIII».



Los que no sepáis ingles no os preocupéis, porque la versión final estará totalmente en castellano.





Aquí están los cuatro primeros miembros de nuestro grupo (de derecha a izquierda): la princesa Garnet, el pícaro Zidane, el caballero Steiner y el joven mago Vivi.

► tiempo que las utilicen en combate. Un sistema que supone un acercamiento al de la "materia" de «FF VII», aunque todavía más intuitivo.

Pero basta ya. Tomad estas cuatro páginas como lo que son: un acercamiento a algunos de los detalles más llamativos de un juego cuyas posibilidades parecen no tener fin, y que os aseguramos va a colmar todas vuestras expectativas. ¿Resistiréis hasta el extensísimo comentario que os ofreceremos el mes que viene...?



Como en «FF VIII», vamos a poder jugar con las cartas que vayamos encontrando a un nuevo juego: el Tetra Master.

Lo Mejor

La historia, los gráficos, la música... En fin, todo.

Lo Peor

Su mecánica de juego es poco original, ya que repite esquemas de los anteriores.

Primera Impresión 

■ RARE

Banjo-Tooie

Dos años después del genial «Banjo-Kazooie», Rare ha preparado una secuela que amenaza con convertirse en el nuevo rey de las plataformas para Nintendo 64. Y es que, esta vez, no le faltará de nada; ni siquiera, la traducción al castellano.



Abril



No se echarán en falta ni siquiera los enfrentamientos con enormes enemigos finales que nos pondrán las cosas muy difíciles.

«Banjo-Tooie» comenzará su argumento justo donde acabó «Banjo-Kazooie»: la malvada bruja Gruntilda yace inerte bajo una gran roca, mientras Banjo, Kazooie y sus amigos juegan tranquilamente a las cartas. Pero la paz va a durar poco tiempo. Las dos hermanas de Gruntilda aparecen en escena y resucitan a la bruja, que se despierta muy enfadada al darse cuenta de que, después de tanto tiempo muerta, sólo queda de ella su esqueleto. Enrojecida de ira, lanza un ataque hacia la casa en la que se encuentran nuestros amigos. Todos ellos salen a tiempo, salvo el pobre topo Bottles, que tristemente muere. Banjo y Kazooie tienen que vengarse...

Pues bien, este es el argumento en el que se ha apoyado Rare para crear la continuación de uno de los juegos de plataformas más geniales que, con permiso de «Mario 64», hayan pasado nunca por los circuitos de N64. ➤

«Banjoo-Tooie» mantendrá el magnífico estilo de juego de su predecesor, que éste a su vez heredó del genial «Mario 64», es decir, un gigantesco mundo para explorar con total libertad de principio a fin.





Las escenas pregrabadas ahora estarán mucho más presentes en el juego.

Al igual que en el anterior, comenzaremos en un paisaje central, a partir del cual surgirán todos los demás mundos (ocho en total), y tendremos que explorarlos a fondo recogiendo centenares de ítems, aprendiendo más de 40 movimientos diferentes y venciendo a todos los enemigos que se pongan ante nosotros, sean pequeños bichos o enormes enemigos finales.

Sin embargo, para abrir dichos accesos ya no habrá que recoger más notas musicales (éstas ahora estarán dedicadas a aprender movimientos), sino unos objetos con forma de pieza de puzzle llamados jiggys. Cuando tengamos suficientes de estos jiggys, habrá que entregarlos a un personaje llamado Jiggywiggy (lógico), quien nos propondrá un puzzle compuesto por las piezas entregadas. Cuando lo resolvamos, podremos pasar al siguiente mundo.

Pero «Banjo-Tooie» no consistirá únicamente en buscar ítems; también será necesario centrarnos en la búsqueda de notas musicales, ya que, en muchas ocasiones, cuando ►

Los movimientos

Uno de los elementos más importantes del juego siempre fue la cantidad de movimientos que permitía realizar, a medida que estos se iban aprendiendo. Pues bien, en «Banjo-Tooie» habrá más de 40 disponibles, entre los cuales se contarán el buceo, vuelo, etc., etc.











Para abrir los nuevos mundos, tendremos que resolver unos sencillos puzzles.

La diversión multiplicada por cuatro

En «Banjo-Tooie», Rare no se ha limitado a innovar en el terreno jugable o gráfico, sino que también ha incluido un nuevo modo en el que pueden participar hasta 4 personas al mismo tiempo, aunque sin utilizar la split screen. Estos consistirán en un shoot-em up en primera persona, una competición de coches de choque, y otros sencillos juegos por el estilo.



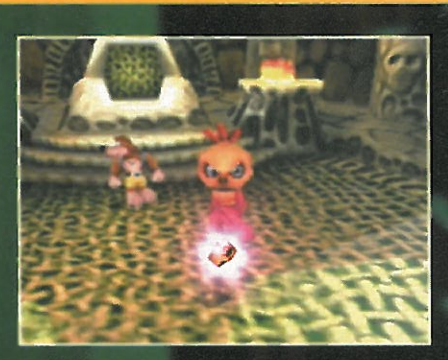


■ RARE ■ PLATAFORMAS

Controla a sus amigos

Para poder realizar algunas tareas o alcanzar zonas que de otro modo nos resultaría imposible, tendremos la posibilidad de tomar el control de otros personajes alternativos. Sin embargo, antes de poder seleccionarlos tendremos que haber recogido ciertos ítems, o haber realizado un encargo de otro personaje. Desde luego, la variedad de situaciones está asegurada.











Este es el mundo principal, que tendréis que recorrer a fondo para encontrar los accesos a todas las fases que alberga el juego.





Tranquilos todos los que no entiendan inglés: esta vez, «Banjoo-Tooie» hablarán un perfecto castellano.



aprendamos un movimiento nuevo, éste nos permitirá volver a mundos anteriores para recoger ítems que antes no estaban a nuestro alcance.

Más novedades: durante el juego no controlaremos únicamente a Banjo, a Kazooie, o a ambos juntos, como sucedía en el anterior. En «Banjo-Tooie» habrá que entrar por ejemplo en la piel del simpático Mumbo, y de muchos otros personajes nuevos, como Humba Wumba, un T-Rex, una estatua de piedra viviente y algunos más. Y no sólo eso, el juego también incluirá un inédito modo para 4 jugadores con algunos entretenidos mini-juegos, que le darán aún más vida a esta gran aventura.

Ya por último, y para regocijo de los amantes de las plataformas, sólo queda decir que «Banjo-Tooie» llegará completamente traducido al castellano (¡bien por Nintendo!), con lo que ahora nadie tendrá que perderse los diálogos más importantes, ni el ácido humor que continuamente exhibe el juego. ¿Alguien no está ya comiéndose las uñas?

Lo Mejor

Prácticamente todo.

Lo Peor

Que en algunas aspectos recuerda mucho al anterior.

Primera Impresión





ACCLAIM

Vanishing Point

Pues con éste ya estamos todos: «24 horas de Le Mans», «Sega Gt», «MSR»... y por fin «Vanishing Point», el cuarto en discordia de un género que en DC se encuentra en plena efervescencia. ¿Podrán su calidad técnica y su característico control alzarle hasta la cima?



La versión que hemos probado no era la final, pero sus conocidas rutinas para mantener bien lejos el "vanishing point" parecían funcionar con bastante eficacia en los fondos.



El excepcional diseño de los coches (con detalles como la suspensión de las ruedas) los hará fácilmente reconocibles.

Dreamcast

Marzo

Bueno, la verdad es que aún es pronto para saber hasta dónde puede llegar, ya que el juego no aparecerá hasta el mes que viene; sin embargo, ya hemos podido jugar las primeras partidas a la versión para la consola de Sega (recordad que también habrá una para PlayStation), así que ya podemos ir desvelándoos algunos detalles.

El juego dispone de un total de 16 coches procedentes de las más variopintas marcas reales, como Jaguar, Audi o Lotus. Aunque, sin embargo, en la primera partida sólo están disponibles un Ford Mustang Cobra y un Ford Explorer.

El tipo de control, una de las características principales del juego, parece bastante duro de pelar al principio, pues el tren trasero tiende a deslizarse con extremada facilidad en las curvas, causando un inusual efecto "coche scalextrix" que a algunos quizá se les haga un poco difícil de digerir.

Además, la física de las colisiones es muy realista, y los vehículos la acusan con fuerza, por lo que ►

«Vanishing Point» será en DC algo así como «Ridge Racer» en PS: un alarde de calidad técnica, unido a un control singular, lo que posiblemente encandile a unos, pero no convenza a otros.



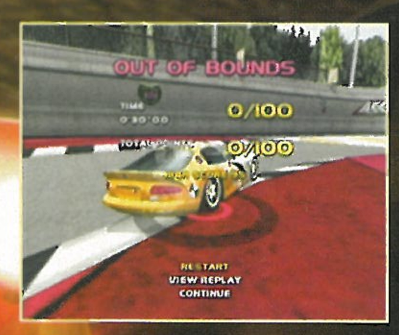
Se ha implementado una IA bastante avanzada en los coches rivales, por lo que tratarán de echarnos fuera al adelantarnos.



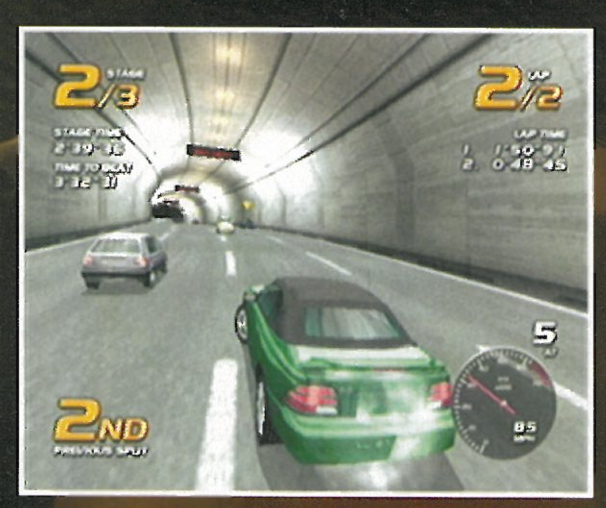
Aunque cada coche tiene su propias características de control, todos parecen tender a "culear" de forma un tanto desmedida. Será un juego de los de rozar el stick.

Modo Stunt driver

Aparte de las carreras normales, este modo nos ha parecido, en principio, uno de los modos más entretenidos del juego. En él hay que ir superando distintas pruebas (slaloms, saltos, etc.) con un límite de tiempo mínimo. Para ir desbloqueando nuevas fases, hay que alcanzar una cantidad determinada de puntos, así que habrá que repetir las anteriores procurando mejorar la puntuación.







Además de los coches contra los que competimos, la carretera estará poblada por tráfico normal, cuya baja velocidad nos obligará a esquivarlos mientras corremos.

➤ no será raro ver como nuestro coche sale despedido dando vueltas de campana tras rozar a un vehículo que transita plácidamente por la carretera (ya que el juego también incorpora tráfico real, aunque éste nunca viene en sentido contrario al nuestro). Eso sí, por lo que hemos podido comprobar, todo es cuestión de acostumbrarse a controlar el stick con gran delicadeza.

Pero donde no hay duda de que nos encontrarnos ante lo que muy probablemente será uno de los nuevo referentes del género en Dreamcast, será en su calidad técnica. Los coches muestran un diseño hiper-realista, la sensación de velocidad es vertiginosa y su ya famoso método para evitar el popping, del que proviene el nombre del juego, confirma su influencia en los fondos, que se ven realmente sólidos.

En cuanto al sistema de juego, «Vanishing Point» incorporará los modos de juego habituales, (single race, time trial, y tournament), en los que iremos consiguiendo nuevos vehículos y desbloqueando circuitos. Además, también habrá un interesante modo llamado "Stunt Driver", que nos recuerda bastante al sistema de juego con "kudos" de «MSR».

La impresión que nos ha causado en este primer contacto es la de ser uno de esos juegos a los que, al principio, cuesta coger al truco, pero después va enganchando poco a poco y haciéndose más entretenido con cada secreto y cada sorpresa que nos ofrece.

Lo Mejor

Será de los mejores gráficamente.

Lo Peor

El control, que quizá no convenza a algunos.

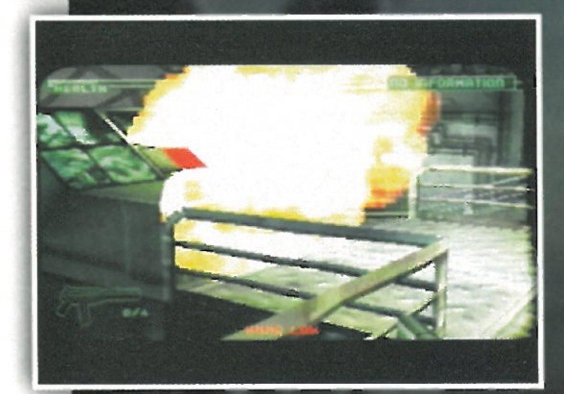
Primera Impresión 

■ SONY

C-12



Hace un par de meses os hablamos de uno de los proyectos más importantes de Sony para el 2001: «C-12». Una vez que tenemos el juego en nuestras manos, ya podemos asegurar que tras este escueto nombre se oculta un auténtico juegazo que no tendrá nada que envidiar a clásicos de la talla de «Syphon Filter».



En cualquier momento podemos acudir a una perspectiva subjetiva para efectuar los disparos que requieran mayor precisión o para investigar el terreno.





PlayStation
Marzo



La ambientación un tanto apocalíptica que rodea a «C-12» estará muy cuidada en todo momento.

Antes de la sofisticación de The Matrix, las batallas entre humanos y máquinas se libraban con reflejos, armas de fuego y una muestra de ingenio, precisamente lo que «C 12» pretende reivindicar cuando llegue a PS. Para ello nada mejor que seguir los pasos de las recientes aventuras de espías y desmarcarse con una apocalíptica ambientación que nos ponga frente a innumerables cyborgs construídos con los restos de quienes no han querido someterse al invasor. A partir de este ►

La ambientación futurista y la posibilidad de acudir a nuevas perspectivas o interactuar con otros soldados de nuestro ejército insuflan un soplo de aire fresco a las aventuras de espionaje tipo «Syphon Filter».

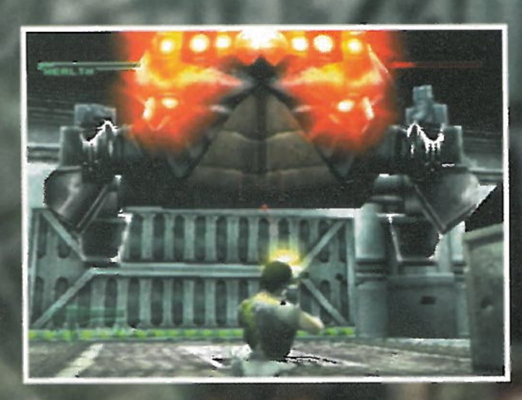


Para el combate cuerpo a cuerpo el teniente Vaughan contará con una poderosa espada de energía.





En algunas ocasiones la cámara nos puede jugar una mala pasada al colocarse demasiado cerca del protagonista.







➤ momento, la misión del teniente Vaughan (un humano al que le han insertado un ojo biónico) se desarrollará frenéticamente a través de enormes escenarios, urbanos y alienígenas, que recrearán en 3D todo tipo de localizaciones. Pero sin duda, los auténticos protagonistas del juego serán los enormes enemigos mecánicos que pueblan cada nivel. Dotados de gran inteligencia (que incluso les permite rastrearnos o vigilar una zona) serán una pesadilla durante todo el juego.

Pero afortunadamente nuestro personaje no estará sólo, y además de recibir las órdenes de sus superiores a través de su implante, se encontrará con miembros de su comando a los que rescatar o seguir en cada momento. Por si eso fuera poco, también tendremos a nuestra disposición los cañones y ametralladoras de posición que hayan abandonado a su paso, de gran ayuda a la hora de terminar con los enemigos de fin de nivel.

Por último, el sistema de objetivos de «C 12» será el que mayor libertad de acción nos permita, ya que la mayor parte de nuestra labor se desarrollará en escenarios abiertos en los que podremos optar por cualquier itinerario. Un apartado técnico de excepción y algunas novedades (como la perspectiva subjetiva o el uso de las armas que dejen nuestros enemigos) se encargarán de ponerle la guinda a esta suculenta ración de disparos.

Lo Mejor

▲ La ambientación futurista

Lo Peor

▼ El juego de cámaras aún no está del todo ajustado.

Primera Impresión 

SEGA

Sonic Shuffle

Nuestro querido Sonic se suma a la moda de reunir a todos sus amigos y ponerles a realizar todo tipo de divertidas pruebas y juegos de habilidad. Así que, desde ahora, las fiestas caseras de mini-juegos ya no serán patrimonio exclusivo de Nintendo 64 y PlayStation.

Dreamcast

Marzo

En las batallas contra los monstruos ganará el que mayor puntuación consiga con las cartas.



El formato «Mario Party» (que ya va por su tercera entrega en Japón), se ha destapado como una de las fórmulas mágicas para garantizar diversión a toneladas. De hecho, en PlayStation surgió la correspondiente respuesta hace unos meses con «Crash Bash», y es ahora Sonic el que continúa la serie con su próxima aparición en Dreamcast.

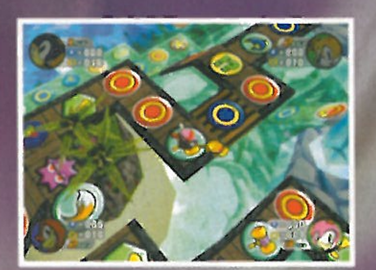
En este caso, serán ocho los personajes que nos acompañarán en la aventura: Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Chaos, Big, E-102 y el alucinante Súper Sonic. Existen 5 tableros, cuyo mapeado incluirá todo tipo de zonas especiales, como paredes verticales, loopings, rampas, etc., algunas de las cuales sólo serán accesibles para los personajes que posean la habilidad correspondiente, ya que cada uno dispondrá de un movimiento y un ataque especiales.

El objetivo final del juego será hacerse con las "precioustones", unas esmeraldas mágicas que harán las veces de las estrellas de Mario, y que irán apareciendo de una en una a lo largo del tablero.

Para avanzar por los mapeados, en lugar de utilizarse un dado convencional, se usará un mazo de cartas numeradas, así como otras dos cartas especiales: la Special, que será positiva para el que la use, y la de Eggman (o Robotnik, como en España le conocemos), que será negativa. Las cartas se irán repartiendo a cada personaje, y este avanzará tantas casillas como indique la carta.

Existirán al menos 8 tipos de casillas básicas en las que ►

Gracias a un modo de juego especial, «Sonic Shuffle» será el primer título del género de los "party games" que permitirá jugar en red a varios usuarios a través de internet.





➤ podremos caer, aparte de las que serán específicas de cada tablero. A modo de ejemplo, algunas nos sumarán o restarán anillos, otras nos introducirán en los mini-juegos y otras nos llevarán a batallas de cartas contra diversos monstruos.

Por otro lado, dispondremos de 4 modos modos distintos: Story, en el que habrá que jugar en los 5 tableros siguiendo un argumento; Battle, para 4 jugadores, donde el objetivo es conseguir un número definido de esmeraldas para ganar; Network, para chatear y jugar a través de Internet con las reglas del modo Battle; y Sonic's Room, una sala en la que se podrá comprar ítems de todo tipo con los anillos acumulados en los otros modos de juego.

Como veis, el sistema de juego no se apartará demasiado de las directrices típicas de este creciente género. Aunque donde sí que destacará será en su apartado gráfico, basado en el mismo sistema de polígonos con texturas planas que ya vimos en «Wacky Races» o «Jet Set Radio», y que le darán un aire de dibujos animados muy simpático.

Además de los propios mini-juegos, el correcto empleo de las cartas tendrá una influencia importante en «Sonic Shuffle».

Cada personaje tendrá alguna habilidad especial que le permitirá alcanzar zonas del tablero inaccesibles para los demás.









Lo Mejor

Gráficamente será de lo más vistoso.

Lo Peor

Los tiempos de carga pueden hacerse pesados.

Primera Impresión 

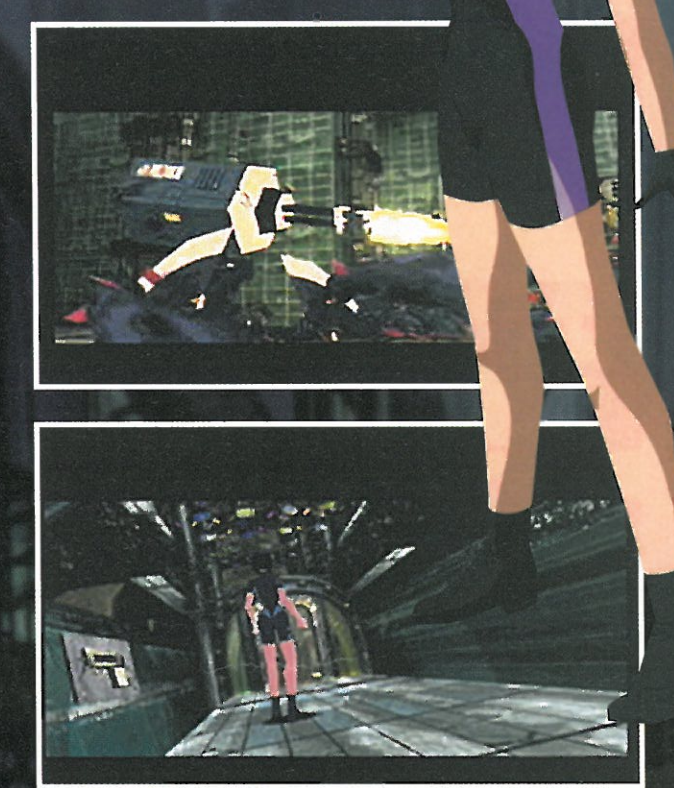
■ EIDOS

Fear Effect 2: Retro Helix

Kronos está ultimando los detalles de la secuela del atractivo «Fear Effect», que se mantendrá fiel al estilo del primer juego, pero nos sorprenderá con un nuevo e inquietante argumento y con algunas mejoras gráficas.

PlayStation

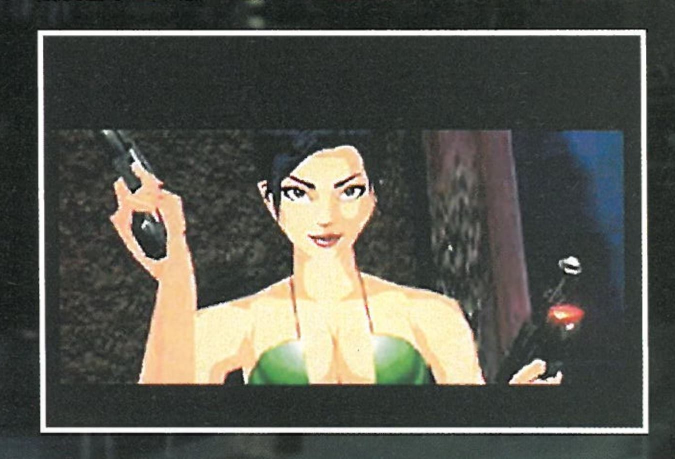
Marzo



Todos recordaréis a «Fear Effect», un título que apareció hace un año en PlayStation y que no dejó a nadie indiferente, bien por la crudeza y complejidad de su argumento, que lo limitaba exclusivamente a un público adulto, o bien por su peculiar apartado gráfico, que huía de los típicos fondos estáticos para ofrecernos unos espectaculares escenarios pre-renderizados en movimiento, creados gracias a una técnica denominada "Motion Fx Technology", que le convirtieron en un juego único dentro de su género.

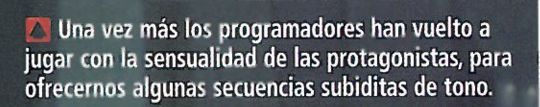
Pues bien, el próximo mes aterrizará en PlayStation la secuela de este genial título programado por Kronos, que mantendrá las mismas premisas marcadas por su antecesor.

Para empezar, los protagonistas de la aventura serán los mismos que en el primer «Fear Effect»: Hana, Royce y Jakob. A estos tres personajes ►



El grupo de programación Kronos nos sorprendió hace unos meses con la primera parte de esta aventura orientada hacia un público adulto y con una atractiva estética de cómic futurista.



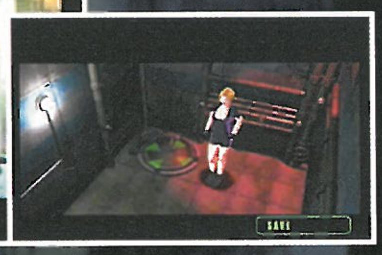


Una vez más los programadores han vuelto a jugar con la sensualidad de las protagonistas, para ofrecernos algunas secuencias subiditas de tono.

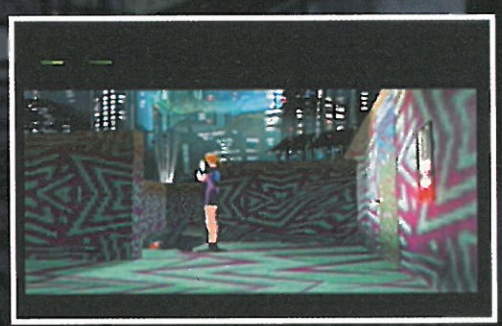




Los escenarios presentarán un grado de detalle muy alto, y una notable realización..







Kronos está poniendo todo su empeño en minimizar los tiempos de carga que se producen entre las secuencias pregrabadas y el propio juego, para conseguir un mayor dinamismo.



Hana volverá a ser la protagonista de la aventura, aunque ahora se encontrará con nuevos personajes.

➤ habrá que añadir uno completamente nuevo y que no es otro que Rain Qin, un amigo de Hana, que mantiene con ella una misteriosa relación oculta, que será desvelada a lo largo de los 4 CD's que componen el juego.

Cada uno de estos Cd's estará repleto de impresionantes secuencias que se fundirán con el desarrollo de la aventura sin que apenas nos demos cuenta. Y es que los programadores están poniendo todo su esfuerzo en tratar de eliminar todos los cortes y cargas que hay, por ejemplo, al comenzar y finalizar una secuencia o al atravesar una puerta, logrando así un gran dinamismo.

Por otro lado, los personajes contarán con un mayor número de polígonos y sus animaciones estarán mucho más cuidadas, mientras que los escenarios, aunque mantendrán el estilo que caracterizó al primer «Fear Effect» serán más amplios y detallados.

A la hora de jugar nos encontraremos con que prácticamente nada ha cambiado respecto a la primera entrega. El juego seguirá apostando por la acción sin limites combinada con multitud de ingeniosos puzzles y una mecánica similar la de la saga «Resident Evil».

Por todo lo dicho no hay duda de que «Fear Effect 2» presenta un aspecto muy prometedor, aunque sin novedades demasiado acusadas con respecto al original.

Lo Mejor

- La práctica desaparición de las cargas durante el juego.
- Las espectaculares secuencias.

Lo Peor

- No resulta tan innovador como lo fue el primero.

Primera Impresión







Consola: PS2 Compañía: SCEI

El terror más allá de los zombies

Después de abandonar Capcom (donde se ocupaba de proyectos del calibre de «Resident Evil», «Ghosts´n Goblins» o «Megaman») Fujiwara Tokuroshi, actual presidente de Whoopee Camp, ha iniciado su andadura en PlayStation 2 con el género que mejor conoce: el "survival horror".

Exterminati0n





Por encima de la resolución de puzzles o de los niveles de investigación, lo que primará en «Extermination» serán los combates contra los monstruos que habitan la base. Habrá que tener el gatillo a punto, porque la acción será constante.

El juego

Supervivencia bajo cero

¡Ay... qué sería de los "jugones" sin esas bases militares en las que se experimenta con lo último en armas biológicas! Pues bien, esta vez son los soldados Denis Riley (el protagonista) y Roger Grigman (un colega) quienes se han visto envueltos en una catástrofe de origen genético, ya que acaban de aterrizar en el Ártico para descubrir que los terribles protagonistas de los experimentos han escapado y andan por ahí sueltos haciendo de las suyas.
A partir de ese momento se inicia un "survival horror" en toda regla que se desarrollará completamente en 3D (tras los pasos de «Code: Veronica») y que intercalará secuencias de investigación y combate con vídeos realizados con el propio motor del juego.
Aunque los defectos del anti-aliasing han sido evitados, el gélido ambiente que presidirá la aventura ha obligado a sus programadores a crear una atmósfera en la que la niebla hará casi un constante acto de presencia, lo cual no evitará, sin embargo, que la apariencia gráfica del juego sea excelente.





Las habilidades

Tras los pasos de Lara Croft

Sí, sí, habéis leído bien. Porque una de las principales ventajas que supondrá la realización completamente 3D de este juego es que nuestro personaje será capaz de subir por escaleras, trepar por cuerdas, colgarse de algunos objetos (algo parecido a lo que hará Snake en «MGS 2») o saltar entre plataformas. Esta considerable variedad de habilidades no impedirá que el estilo general de juego sea el clásico de los "survival horror" y, por tanto, el desarrollo de la aventura alternará combates y puzzles.
Sin embargo, la importancia de los enfrentamientos en «Extermination» será muy alta, no sólo por por el número y tamaño de los enemigos, sino porque el protagonista dispondrá de uno de los arsenales más nutridos de cuantos hemos visto en un juego. Preparaos, por tanto, para acción de la buena.





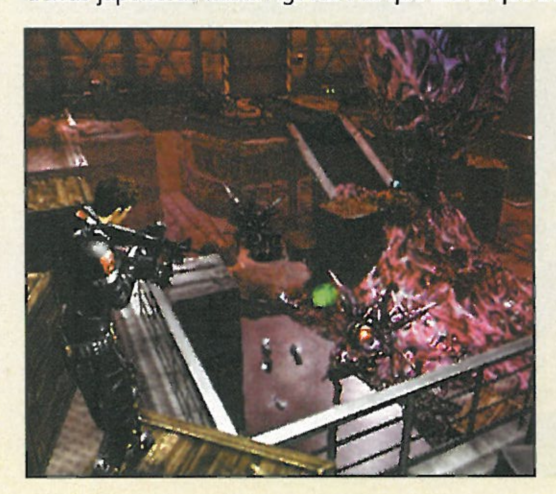
Además de avanzar y disparar, nuestro personaje podrá trepar por cuerdas, descolgarse de una barandilla o sumergirse en el agua.

Escenas "explícitas"

Un juego para estómagos resistentes

Aunque las escenas "gore" se han convertido en un ingrediente que no puede faltar en ningún "survival horror" que se precie, en el caso de «Extermination» no sólo se centrará en el diseño de los enemigos, sino que vídeos y CGs ofrecerán numerosas escenas que rayarán, hablando claramente, en el mal gusto. De hecho, es casi seguro que este título llevará el sello de: "Para mayores de 18 años". Pero no empecéis a temblar todavía, porque a pesar de que el juego está ya completamente acabado, SCEI ha retrasado su lanzamiento en tierras japonesas hasta Agosto. Así que hasta que llegue a España...





Con títulos como éste, la calidad de los "survival horror" parece más que garantizada en PlayStation 2.





Consola: Dreamcast Compañía: Game Arts

El rol que DC necesitaba

Después de una primera entrega para PS, los usuarios japoneses disfrutan desde hace unos meses de la secuela de «Grandia». Esta vez en 128 bits y con un inmejorable apartado visual que arropa al que probablemente es (con permiso de «PSO») en el auténtico gran RPG de esta consola.

Grandia II



Ambiente mágico en 3D

Sin lugar a dudas, uno de los apartados más impresionantes de «Grandia II» son sus preciosistas gráficos, realizados íntegramente en 3D. Aunque en algún momento pudiésemos caer en el engaño de unos fondos prerrenderizados, una de las opciones más curiosas es la posibilidad de rotar cualquier escenario a nuestro antojo. Pero el mayor despliegue visual es el que nos acompaña en los escenarios interiores, realizados con un gusto exquisito.

En cuanto a los personajes, están construidos a partir de dibujos manga por lo que muestran cierto aspecto infantil, que no interfiere con uno de los desarrollos más largos y elaborados que se pueden jugar en esta consola. Eso sí, el precio por tanta calidad ha sido la práctica eliminación de vídeos y CGs.







El apartado visual de «Grandia II», en especial en lo relativo a los escenarios interiores, resulta exquisito. Sobre todo teniendo en cuenta que cada uno de los objetos que aparecen en el juego está realizado en completas 3D.



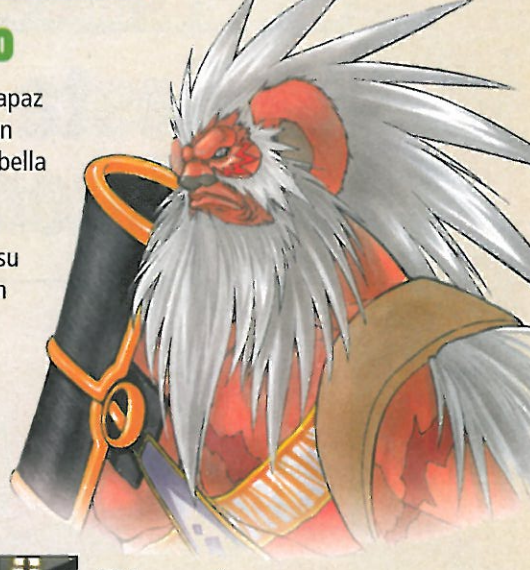


El argumento

Un mundo en peligro

Nuestro personaje es Ryudo, un joven mercenario capaz de hacer cualquier cosa por un saco de monedas. Sin embargo, cuando le encargan la protección de una bella princesa su vida se complica y se ve obligado a combatir a un malvado ser sobrenatural que está alterando el orden del mundo. Así, nuestro héroe y su consejero Skye (un halcón capaz de hablar) se verán embarcados en las más de 60 horas de juego que contiene el GD.

«Grandia II» ha sido el resultado de año y medio de trabajo de un equipo de más de 200 personas, y su reflejo consta en el arrollador éxito que ha venido cosechando en Japón desde Agosto, y desde el 5 de Diciembre también en USA.



Después de más de 2 años de vida, por fin Dreamcast se puede vanagloriar de tener uno de los más grandes juegos de rol que se pueden encontrar para una consola



Aunque sólo ocupa un GD la historia que da vida a «Grandia II» es larga y compleja, en la tradición de las grandes aventuras.

Los combates

Turnos muy activos

«Grandia II» retoma el clásico sistema de combate por turnos, aunque en lugar de fases estáticas e interminables menús de opciones, apuesta por los iconos (mucho más intuitivos) y por secuencias animadas. De este modo, cada vez que conseguimos colocar un golpe, tenemos la oportunidad de esquivar los ataques enemigos. Por su parte, el sistema de encuentros cuenta con las ventajas de cualquier "action-rpg", ya que podemos detectar y esquivar a nuestros atacantes, y además sólo resulta aleatorio en determinados niveles (por los que podremos pasar a nuestras anchas una vez que hayamos eliminado a todos nuestros enemigos).

En cuanto a los grandes trayectos, sólo aparecen reflejados mediante etapas, por lo que en ningún momento «Grandia II» acusa la pesadez de los enfrentamientos continuos.



Aunque el sistema de combate sigue apoyado sobre los tradicionales turnos, las secuencias de lucha resultan mucho más rápidas y activas que en la mayoría de los títulos de su género.





Consola: Nintendo 64 Compañía: Nintendo

La fiesta continúa en Nintendo 64

La tercera parte del exitoso juego de tablero de Mario ya está pegando fuerte en el país del sol naciente. Más personajes, más tableros y muchos mini-juegos nuevos serán sus principales argumentos para proporcionar diversión de primera categoría a toda la familia.

Mario Party 3

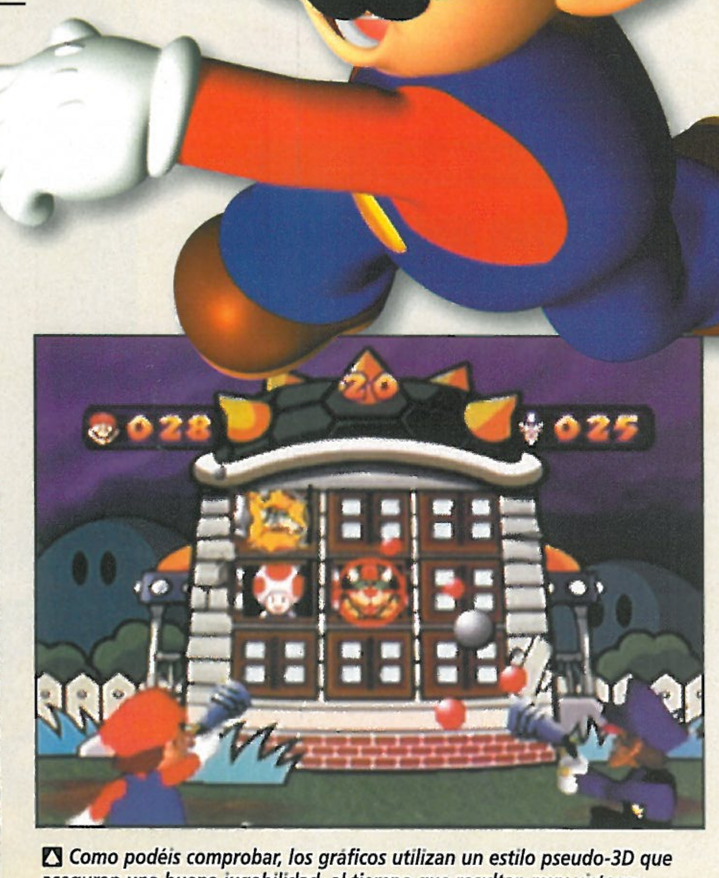
Personajes

Las nuevas incorporaciones

El plantel de personajes que aparece en la próxima versión de «Mario Party» añade, a los clásicos y entrañables Mario, su hermano Luigi, Yoshi, Donkey Kong o la princesa Peach, otros personajes que hasta ahora no aparecían, como el malévolo "alter ego" de Luigi, el narizotas Waluigi.
Por supuesto, podremos utilizar a cualquiera de ellos durante las partidas, y además, gracias a un nuevo modo que recibirá el nombre de "Dual Map", tendremos la posibilidad de elegir a un personaje cualquiera para que nos acompañe durante el juego y nos preste su ayuda, como si fuera una especie de asistente, durante los mini-juegos.



¿Quién es ese personaje nuevo del centro de la pantalla? Su presentación "oficial" ocurrió en «Mario Tennis»; es muy, muy malo (y feo), siempre viste de morado, y su nombre es Waluigi.



Como podéis comprobar, los gráficos utilizan un estilo pseudo-3D que aseguran una buena jugabilidad, al tiempo que resultan muy vistosos.

Consola: PlayStation Compañía: Kadokawa

Resucita el clásico de Saturn

Años después de que «Lunar» rompiera moldes en el panorama de los RPG de Saturn, Kadokawa ha decidido rescatar la segunda entrega del título de Game Arts para la consola de Sony. Vuelve el rol de vieja escuela a PS, y trae consigo una de las aventuras más grandes jamás jugadas.

Lunar 2 Eternal Blue



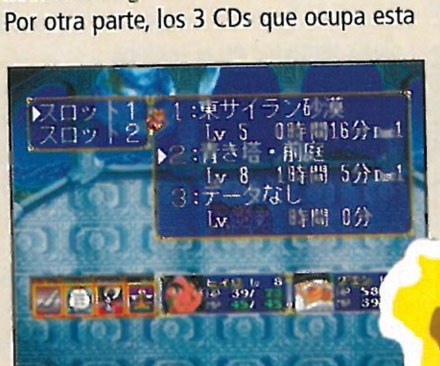
El sencillo aspecto gráfico de «Lunar 2 Eternal Blue» esconde un juego destinado a los jugadores más incondicionales del género. ¿Qué nos decís de su toque "retro" al estilo de los juegos de Super NES?.

El juego

Aventuras a la antigua usanza

«Lunar», cuya primera entrega apareció únicamente para Mega CD, ha sabido conservar durante todos estos años un estilo de juego "para todos los públicos" que alterna escenarios coloristas con más de una hora de animación. Sin embargo, la conversión a PS de su última entrega para Saturn, además de mejorar sensiblemente los apartados técnicos, incluye 6 nuevos mapas y más de 5 minutos de video inéditos, destinados a resolver algunos cabos sueltos que quedaban tras la aventura original.
Por otra parte, los 3 CDs que ocupa esta nueva versión conservan el mismo sistema de control que ha encandilado a miles de seguidores, con la posibilidad de manejar varios personajes simultáneamente y el característico combate por turnos de «Silver Star».



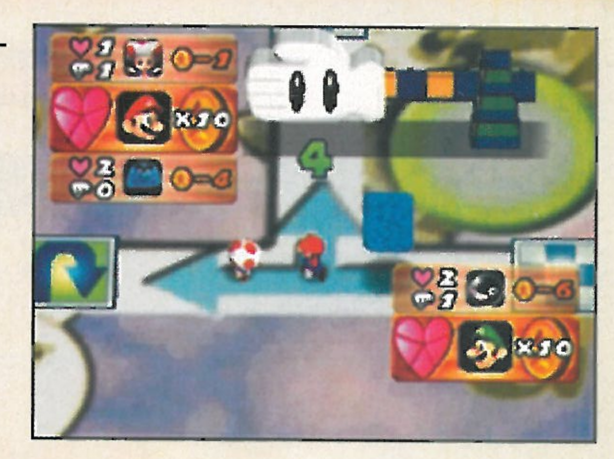




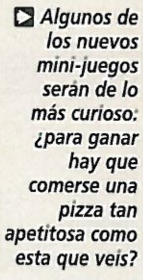
El juego

Tan adictivo como siempre

La fórmula que rompió los moldes de la diversión, y que por primera vez explotó plenamente las posibilidades que ofrecen las partidas multijugador, fue sin duda la que aportó «Mario Party» en Nintendo 64.
Más tarde, de hecho hace pocos meses en España, su secuela mejoró todas sus cualidades añadiendo personajes, mini-juegos e incorporando otras opciones para hacer aún más completo el juego.
Y ahora llega «Mario Party 3», un juego que mantiene intactas todas las bases de sus antecesores, pero potenciando sus virtudes y añadiendo generosas novedades para convertirle en el juego definitivo para los que les gusta pasar una buena tarde con la familia o los amigos.
Entre todas estas novedades, cómo no, destaca la incorporación de nada menos que 70 mini-juegos completamente nuevos, de los cuales algunos de ellos están dirigidos a 4 jugadores, mientras que otros seguirán siendo del tipo individual o "3 vs 1".
Además, con tanto mini-juego se ha ganado en originalidad, ya que por ejemplo tendremos que hacer carreras de lianas (al más puro estilo "Tarzán"), jugar a la ruleta, puzzles al estilo Tetris, etc, etc, etc...
Las reglas de juego son las mismas, pero algunos retoques en forma de nuevos ítems, más tipos de casillas especiales en los tableros y los nuevos personajes seleccionables, hacen que jugar a «Mario Party 3» se convierta en una delicia. Por eso en Japón ocupa los primeros puestos en el top de ventas.



Hudson Soft vuelve a ser la encargada de llevar hasta Nintendo 64 toda la diversión de lo que ya se ha convertido en todo un clásico en esta consola, la adictiva saga «Mario Party».



Algunos de los nuevos mini-juegos serán de lo más curioso: ¿para ganar hay que comerse una pizza tan apetitosa como esta que veis?









Los tableros

Diez mundos llenos de diversión

En «Mario Party 3» nos encontramos con 10 tableros totalmente rediseñados para la ocasión, todos ellos del mismo tamaño o incluso más grandes que los que ya tuvimos oportunidad de contemplar en «Mario Party 2». Por supuesto cada uno de ellos contiene una temática diferente de los demás, por ejemplo, hay tableros en el desierto, en una isla y en una zona helada, y los personajes lucen vestimentas distintas en función de dicha temática en el tablero.
Por otra parte, los desarrolladores del juego (Hudson Soft) están asegurándose de mejorar la calidad gráfica de los tableros, elevando el nivel de detalle e incorporando algunos elementos animados para darle mayor vistosidad.
Y, por si acaso este terreno no había sido suficientemente renovado, también se incluyen 20 nuevos ítems que afectan al curso de la partida de forma casi siempre definitiva.







Los videos

Un OVA exclusivo para el juego

Tanto el diseño de personajes como las secuencias animadas de «Lunar 2» corren a cargo del prestigioso creador de la serie «Giant Robot», Kubooka Toshiyuki. Debido a las deficiencias visuales en la reproducción de vídeo de Saturn, que hacía necesaria una tarjeta de descompresión mpeg adicional, el juego de PlayStation se muestra mucho más resuelto, y no sólo implementa nuevos efectos, sino que descarga la mayor parte del argumento en unas bellísimas secuencias animadas.

Basado originalmente en un aclamado anime que no ha salido de tierras japonesas, las espectaculares escenas de vídeo ya se han convertido en una "marca de la casa" tan particular como el gracioso aspecto "superdeformed" de sus protagonistas o las constantes notas de humor que salpican el desarrollo.



La calidad de las escenas de vídeo de «Lunar 2» corresponde a uno de los mejores animes de Toshiyuki, imposibles en una consola como la malograda Saturn.

Aunque la versión para Saturn no cosechó el éxito de anteriores entregas, el juego de PS nos devuelve a la mejor tradición de los juegos de rol

Los combates

Sencillez heredada

En lugar de seguir la línea impuesta por los «Final Fantasy», como han hecho la mayor parte de los RPGs de producción japonesa durante los últimos años, «Eternal Blue» mantiene un estilo ortodoxo de batalla. Gracias a un sistema de turnos rápido y mucho más estratégico, «Lunar 2» para PlayStation nos da la oportunidad de enfrentarnos a nuevas criaturas a lo largo de 2 mazmorras adicionales especialmente diseñadas para esta conversión.

Como podréis imaginar, tanto los ataques mágicos como la colocación de nuestras tropas antes de cada batalla tendrán gran importancia en el resultado final, en el estilo más clásico de las aventuras tradicionales.



El sencillo aspecto de los combates oculta un desarrollo mucho más estratégico -y rápido- que el impuesto por la serie «Final Fantasy». Así se han mantenido desde los tiempos del Mega CD.

El futuro de las consolas se hace presente hoy gracias al genial Yuji Naka. Su fantástica visión de las posibilidades online de Dreamcast coloca ante nosotros el primer juego de consola que permite compartir el mismo sueño a millones de usuarios.

Bienvenidos a una nueva era

PHANTASY STAR ONLINE

No creemos exagerar lo más mínimo si os decimos que «Phantasy Star Online» va a marcar un antes y un después en la historia de las consolas. Ya nos introdujimos por primera vez en la era online con «ChuChu Rocket!» y «Quake III», pero todavía faltaba algo muy importante: la interacción real entre grupos de usuarios. Hablar, tomar decisiones conjuntas, discutir sobre donde dirigirse a continuación, intercambiar objetos y combatir en unión a cientos de monstruos, era hasta hace poco un sueño perteneciente al futuro. Pues amigos, ese futuro ya está aquí, y se llama «Phantasy Star Online».

Resulta evidente que para realizar todas las acciones en grupo que antes os hemos enumerado, la estructura de un RPG es la que mejor se adapta a ello. Tener todo un mundo para explorar abre un campo de posibilidades extraordinario a la interacción, y así lo ha entendido el genial Sonic Team. Pero para hacerlo todavía más original, han optado por una ambientación futurista con naves espaciales, armas láser y robots, es decir, un tipo de escenografía casi inexplorada dentro de un género anclado en la espada y brujería.

OBJETIVO: UN MUNDO MEJOR

La historia nos sitúa en un futuro apocalíptico donde la Tierra está en proceso de destrucción. Una nave llamada Pioneer 1 localiza un nuevo planeta llamado Ragol, y pronto sale una segunda nave, la Pioneer 2, dispuesta a colonizarlo. Pero al llegar a Ragol, una terrible explosión sacude el planeta y se pierde todo contacto con la Pioneer 1, haciendo que no tengamos más remedio que descender al misterioso mundo sin saber muy bien lo que nos espera...

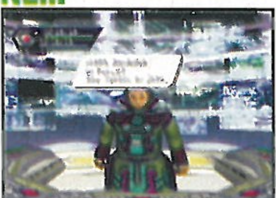
Para sumergirnos en esta apasionante aventura, el primer paso es crear un personaje gracias a un editor con el que podemos adecuar cualquier característica física a nuestros gustos. Y antes de elegir su apariencia, habrá que escoger la profesión entre tres grandes grupos: Hunter, Ranger y Forces (sus diferencias las tenéis explicadas en el recuadro correspondiente). Esta libertad para crear nuestro personaje es otro de los grandes aciertos de «PSO», ya que las opciones son tan amplias que nunca va a haber dos personajes iguales al inicio, y además durante el juego evolucionan de manera muy distinta según nuestras acciones. Para elaborar esta comentario hemos creado varios ►





ESTE ES EL MODO OFFLINE...

Aunque «PSO» es un juego orientado a la cooperación con otras personas, el modo Offline (en solitario y sin estar conectados a Internet) ofrece bastantes alicientes. El primero es familiarizarse con el entorno de Ragol, el sistema de compra/venta de la nave-ciudad, y la mecánica de combate. El segundo es que podemos desarrollar nuestro personaje y hacer que obtenga el nivel que necesitemos, para luego jugar Online con él. Además, el modo Offline ofrece una serie de misiones que nos encargan distintos personajes de la nave Pionner 2, y que pese a no ser el culmen del entretenimiento, cumplen su objetivo. Aquí tenéis un ejemplo:



Comenzamos en la nave, donde el jefe Tyrell nos pone dice que vayamos a Ragol.



Pero antes de eso, un hombre nos encarga que encontremos a su padre en el bosque.



Bajamos a la superficie del planeta y comenzamos a buscar mientras combatimos.

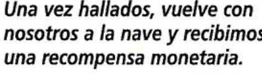


Por el camino, encontramos a un personaje que controla la consola y se nos une.



Tras muchas puertas y bichos, damos con el sujeto. Nos encarga buscar unos objetos.





Una vez hallados, vuelve con nosotros a la nave y recibimos una recompensa monetaria.







personajes, y finalmente nos hemos quedado con Afrodita, una bella y peligrosa Ranger experta en ataques a distancia. Con ella hemos probado los dos modos de juego posibles: Offline y Online. En ambos comenzamos en la Pioneer 2, donde podemos hablar con la gente y comprar cualquier objeto que necesitemos para la exploración. Después entramos en un teletransportador que nos envía a la superficie de Ragol. Una vez allí, comienza la verdadera aventura, y pronto nos damos cuenta de que la mecánica de juego es bastante simple: eliminar enemigos, romper cajas para conseguir objetos y abrir puertas para seguir recorriendo el planeta mientras intentamos desentrañar el misterio de lo ocurrido.

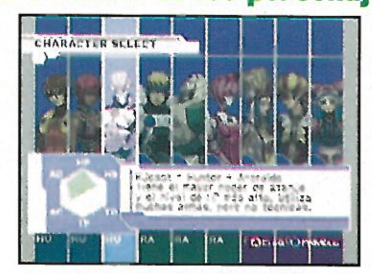
La principal diferencia entre el modo Offline y Online, es que en el primero recorremos Ragol en solitario y sin conectarnos a Internet. Cualquier personaje que encontremos y se una a nosotros será controlado por la consola, mientras que en el modo Online formamos grupos de cuatro personas a través de Internet. Para mantener el interés del modo Offline se ha creado un sistema de misiones que nos van encargando en la nave, y que hacen que, pese a jugar en solitario, se mantenga el interés. Por otra parte, el personaje con el que juguemos Offline puede ser utilizado para jugar Online, y viceversa. Por ejemplo, si logramos que Afrodita llegue en solitario hasta el nivel 11 de experiencia, a continuación podremos seguir jugando con ella en modo Online hasta alcanzar el nivel 19. Poder mejorar nuestro personaje para luego utilizarlo en multijugador supone sin duda otro aliciente para jugar solos.

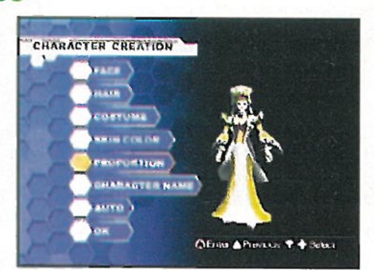
LO MEJOR, EL MODO ONLINE

Pero, por supuesto, el modo Online es la clave de «PSO»: gracias a él pueden interactuar cientos de grupos de cuatro personas formados por jugadores de todo el mundo y vivir una aventura común, que aunque siempre tiene la misma trama principal, cambia en su desarrollo cada vez que se juega. Esto es posible al no tener que terminar el juego siguiendo siempre la misma ruta, ya que unos pueden preferir explorar antes unas zonas que otras, o dedicarse a subir las habilidades de sus personajes tranquilamente, o bien comerciar con objetos, e incluso cumplir nuevas misiones ►

- Tipo: **Action/RPG**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 (por consola)**
- Idioma: **Castellano**

La creación de los personajes







Antes de comenzar una partida hay que crear un personaje al cual podemos modificar sus características físicas (altura, constitución, color de la piel, etc). Después elegimos su profesión, que puede ser Hunter (expertos en armas blancas y hábiles en cuerpo a cuerpo), Force (conocedores de las técnicas o magias) o Ranger (especialistas en combate a distancia).



Domina las Técnicas y apoya a tu grupo









Si las características del personaje que creemos lo permiten, tendremos acceso a las llamadas Técnicas. Se trata de una especie de habilidades mágicas englobadas en cinco tipos, que se pueden ir adquiriendo a medida que subimos la experiencia. Permiten lanzar rayos, recuperar vida, dar golpes más contundentes... Son un gran apoyo para el grupo.

Con este SENSACIONAL juego, las consolas entran en una NUEVA ERA de entretenimiento interactivo, permitiendo a miles de usuarios jugar y conversar simultáneamente en tiempo REAL.



Desde aquí podemos acceder al inventario, opciones de chat y características del personaje.





Cuidando a nuestra mascota





El boom de las mascotas virtuales no ha dejado fuera de su onda expansiva a «PSO». Nuestro personaje dispone de un pequeño robot que flota junto a él todo el rato, y al cual hay que alimentar con objetos para que evolucione. Esta especie de Tamagotchi nos puede ayudar en los combates al alcanzar un nivel determinado, lanzando un poderoso Rayo Fotónico con la energía que va acumulando a medida que derrotamos enemigos.



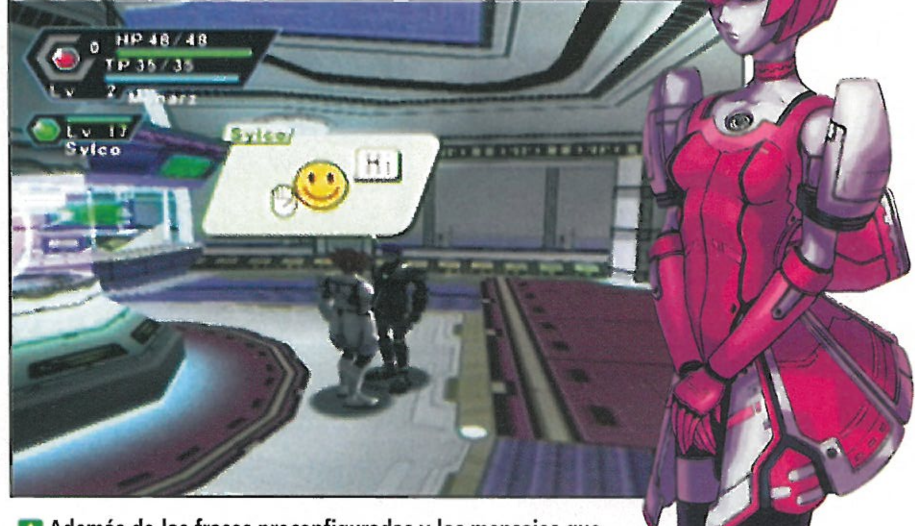
El desarrollo del juego consiste en recorrer la superficie de Ragol activando mecanismos como éste para abrir puertas, eliminar a decenas de enemigos y recoger objetos.

La peligrosa fauna de Ragol





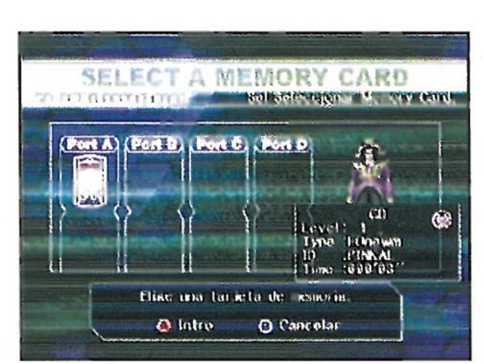

El bosque, las cavernas y las minas son las partes principales del planeta Ragol, y no están precisamente deshabitadas. De hecho, la mayoría del tiempo os lo vais a pasar peleando contra los más de 20 tipos de monstruos que pueblan sus caminos. Uno de los más peligrosos es este gigantesco Dragón (abajo).



Además de las frases preconfiguradas y los mensajes que podemos escribir en el teclado, nos podemos comunicar con unos "smileis" que expresan sentimientos y acciones.

Aunque su mecánica de juego es bastante BÁSICA, «PSO» alcanza una nueva dimensión mediante la INTERACCIÓN entre grupos de usuarios.





Una de las cosas que no nos ha gustado es que sólo podemos guardar un personaje en cada VM. Para crear uno nuevo, habrá que borrar el anterior.



A lo largo de la aventura iremos recogiendo Meseta (dinero), y estos útiles portales permiten que volvamos a la nave a comprar objetos con él.

... Y ASÍ FUNCIONA EL MODO ONLINE

Evidentemente, no hay comparación posible entre jugar sólos o acompañados. Y si encima nuestros compañeros son de cualquier parte del planeta, pues mejor que mejor, ¿no? Al conectarnos a Internet, tenemos que elegir entre varias naves (léase servidores), y en cada servidor hay muchos bloques. Escogemos uno y ya podemos crear una nueva partida o bien unirnos a otra ya creada. Cada partida admite un máximo de cuatro jugadores, que pueden recorrer el mundo de Ragol en grupo, comunicándose y pensando estrategias conjuntas. Estos son algunos ejemplo de cómo funciona:



Primero elegimos el servidor y el bloque que nos convenga según los usuarios conectados.



En el Information Counter podemos ver los equipos ya formados, o crear uno nuevo.



Ya en la nave Pioneer 2 podemos interactuar con el resto de jugadores.



Ahora elegimos entre seguir la trama principal del juego, o escoger una misión especial.



¡Y directos a Ragol! Ahí tenemos a nuestro grupo de cuatro en busca de acción.



Ahí los veis luchando en grupo, ayudándose y hablando en tiempo real.

El legado de Pioneer 1

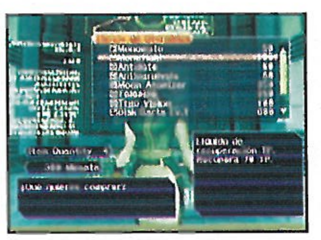



La tremenda explosión que ha sacudido los cimientos de Ragol parece haber hecho explotar la nave Pioneer 1, y ha desperdigado por todo el planeta cientos de cajas llenos de objetos. Dentro de ellas encontraremos botiquines, armaduras, pistolas y un sinfín de ítems que podemos equipar mediante los sencillos menús del inventario.

Estos teleportadores sirven de nexo de unión entre las diversas zonas del planeta. Memorizad bien su localización.

La ciudad galáctica






La nave-ciudad de Pioneer 2 es el centro neurálgico del juego. En ella comenzamos y a ella volveremos siempre que nos quedemos sin puntos de vida, queramos ingresar dinero en el banco (así si nos eliminan no lo perdemos), o deseemos comprar un nuevo objeto en sus tiendas.



que cada cierto tiempo colocará Sega en sus servidores. Lo que sí hay que aclarar es que no estamos totalmente inmersos en lo que se ha dado en llamar "mundo persistente", término del que ya os hemos hablado meses atrás. En un mundo persistente cohabitan miles de personas a la vez, y en «PSO» todos los jugadores disfrutan de cientos de mundos idénticos, pero paralelos y sin relación entre sí, y en cada uno pueden entrar sólo cuatro personas. Es decir, que aunque la experiencia de juego de «PSO» es fantástica y no tiene parangón hoy en el mundo de las consolas, es tan sólo el inicio de lo que puede dar de sí la idea de juego online masivo.

Hemos dejado para el final lo que ya os adelantamos al comienzo del artículo como la gran revolución de «PSO»: la interacción entre personajes. Desde los servidores de Sega podemos formar equipos de cuatro personas de cualquier país con total libertad, y con ellos podemos intercambiar frases en cualquier momento del juego gracias al teclado de Dreamcast (o en su defecto, un pequeño teclado virtual que incluye el juego). Los textos que escribimos aparecen inmediatamente en pantalla, permitiendo conversar en tiempo real. Y os preguntaréis cómo puede hablar un español con un japonés si no se conocen los respectivos idiomas... Pues es muy sencillo: el juego incluye un montón de frases básicas en castellano (del tipo "sígueme" o "cúbreme") que al seleccionarlas en un menú son traducidas inmediatamente a los otros cuatro idiomas en que funciona el juego: inglés, alemán, francés y japonés. Evidentemente, es un sistema limitado, pero resultaba imposible crear un traductor instantáneo a cinco idiomas por razones obvias. No obstante estas frases son suficientes para entenderse sin problemas, y si encima conocéis alguna de estas lenguas, pues entonces no habrá límites en el diálogo.

Por desgracia, no todo es bueno en el juego, y «PSO» tiene algunos defectos, como su desarrollo algo lento y la escasa profundidad de las misiones (casi todo se reduce a encontrar un determinado objeto y volver a la nave). Pero por todas las virtudes que os hemos contado, y sobre todo por su innovador concepto de juego, podemos afirmar que tenemos ante nosotros el modelo por el que se van a medir a partir de ahora los juegos online. Un imprescindible a todas luces.

Rubén J. Navarro

Comparte tu aventura con el resto del mundo





La clave de la revolución que supone «PSO» no radica en su mecánica de juego, similar a la de juegos como «Gauntlet» o el conocido «Diablo II» de PC, sino en la posibilidad de conversar en tiempo real con jugadores de cualquier parte del planeta, y compartir con ellos la experiencia de juego. Mediante un sencillo sistema de menús con frases prefijadas que se traducen instantáneamente a otros cuatro idiomas, se logra salvar la barrera de la lengua. Con un grupo de españoles o con gente que conozca idiomas







Alternativas: *Ninguna. Habrá que esperar a que proyectos como «Final Fantasy XI» para PS2 lleguen a buen puerto para disfrutar de algo similar, pero hasta entonces no hay nada igual en ninguna consola.*





Dado que el juego no tiene pausa que detenga la acción, y para no tener que acceder constantemente al inventario, podemos crear atajos pulsando el botón "R".







Gráficos: 95

Estamos ante uno de los juegos con el apartado visual más cuidado de esta consola. El detalle y la belleza de los escenarios de Ragol os asombrará, aunque también se os harán un tanto repetitivos.

Sonido: 70

Las dos melodías principales se reiteran hasta la saciedad, y salvo los efectos de disparos hay poco más. No nos explicamos cómo han dejado tan de lado este apartado.

Jugabilidad: 91

El control del personaje no ofrece ningún problema, aunque los movimientos se nos antojan un poco lentos. Por otra parte, los que no tengáis teclado físico perderéis mucho tiempo para escribir con el virtual, pero merece la pena.

Diversión: 97

En modo Online, «PSO» ofrece infinitas horas de entretenimiento y una experiencia de interactuación con otros jugadores inédita hasta ahora en consola. No se os ocurra dejar de probarla.

Opinión:

«PSO» es el comienzo de algo grande. Es el primer juego online que permite interactuar y comunicarse en tiempo real con miles de personas, aunque por el momento tenga que ser en grupos de cuatro jugadores por partida y con una mec;anica de juego un tanto básica. Algún día podremos disfrutar de un auténtico "mundo persistente" para consola con miles de jugadores simultáneos, y a «PSO» le cabe el honor de haber puesto la primera piedra del edificio.

Valoración 96

La batalla decisiva

La historia antigua de Japón está plagada de batallas, traiciones, luchas entre clanes, desafíos, sangre y honor. «Kessen» reúne todos estos elementos en un juego de estrategia, en el que podréis dirigir los designios de esta nación en uno de sus capítulos más heróicos.





El juego está plagado de escenas FMV que adornan el desarrollo de la acción, pero no influyen en ella.

Desde que se vieron sus primeras imágenes, antes de la salida al mercado de PlayStation 2, «Kessen» llamó la atención de propios y extraños con la exhibición de sus espectaculares escenas de combate (no en tiempo real), pero la verdad es que nadie tenía muy claro ni qué tipo de estrategia proponía realmente, ni hasta que punto dichas escenas influirían después en el desarrollo práctico del juego.

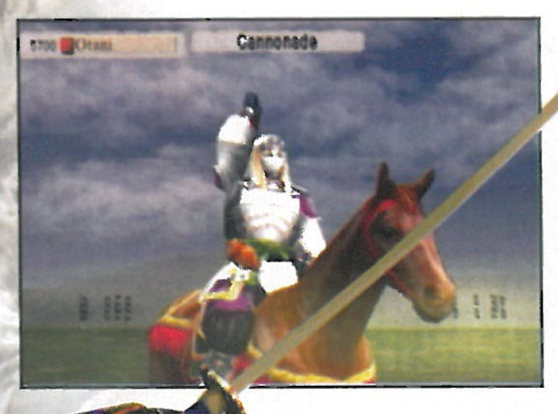
De este modo, la incipiente curiosidad con que abordamos el comentario de «Kessen» fue grande ante la perspectiva de ver un título verdaderamente singular, una auténtica revolución para un género cuya originalidad hasta ahora se encontraba limitada por su propia naturaleza.

VISTOSO PERO ALGO SIMPLE

Pues bien, en "Kessen" nos metemos en la piel de Ieyasu Tokugawa, un general japonés Shogun, en plena guerra por conseguir el gobierno de Japón contra los Toyotomi, un clan comandado por Ishida Mitsunari.

El sistema de juego, que podréis aprender al principio del juego en la fase de tutorial, está dividido en 3 partes principales: Politics, en el que podemos seleccionar algunas estrategias políticas para la batalla (como sobornos a oficiales enemigos y similares); War Council, un consejo de guerra para definir la estrategia y colocación de nuestro ejército; y la tercera, el propio juego.

La acción se desarrolla en tiempo real, pero el control del ejército ostenta una simplicidad bastante grande, de tal manera que las opciones de movimiento de la unidades, los ataques y maniobras especiales no requieren que os machaquéis demasiado la materia gris. De hecho, en la mayoría de los ►







No sólo se pueden disfrutar escenas FMV durante el juego, sino que, entre batalla y batalla, se exhibirán otras secuencias con mayor calidad aún que el resto.

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Koei**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **10.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

La historia de «Kessen»





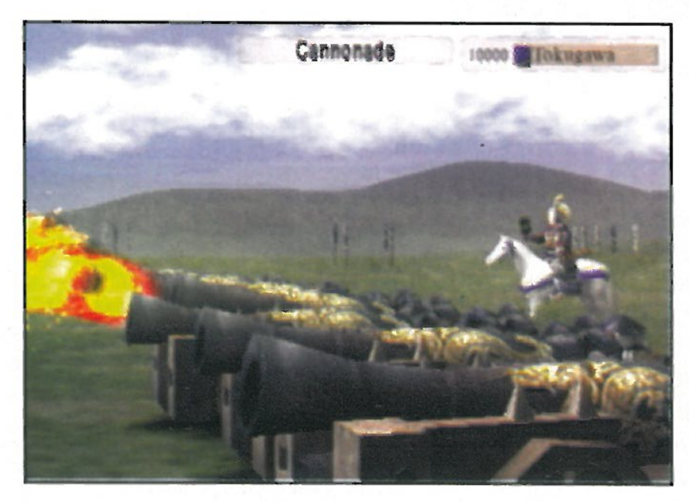

Nos encontramos en Japón, en plena era Shogun, siglo XVI. Tras la muerte de Hideyoshi Toyotomi en 1598, se crea un grave conflicto entre Ieyasu Tokugawa (un colaborador de Hideyoshi que pretendía alcanzar el poder), y el clan de los Toyotomi, que reclaman su derecho al gobierno. La batalla principal en la guerra es la batalla de Sekegahara, momento en que comienza el juego.





Estas son las pantallas donde realmente "jugaremos" colocando a nuestros ejércitos, ordenando cargas...

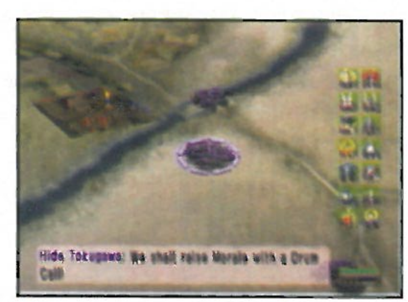
Aunque su sistema de juego es algo SIMPLE su gran factura técnica y su argumento le hacen muy ATRACTIVO.





Alternativas:

La única competencia para «Kessen» en el género es «Theme Park World», cuya calidad es bastante inferior. Los aficionados al género tendrán que esperar al plato fuerte: «Commandos 2».

Consejo de guerra





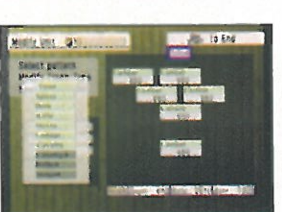
Antes de cada batalla, el general de cada clan se reúne con sus oficiales para idear las estrategias y configurar la formación de su ejército. Nosotros podemos cambiar lo que consideremos oportuno, pero normalmente lo mejor suele ser dejar todo como está.





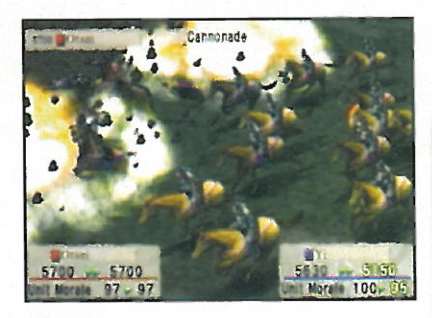
Decisiones políticas






Antes de ir al campo de batalla también tendremos que decidir qué oficiales dirigirán a cada unidad (dependiendo de su personalidad y sus cualidades), su colocación, e incluso seleccionaremos qué oficiales enemigos son sobornables.





Para realizar maniobras especiales como cañonazos, cargas a caballo y otros ataques, deberemos cuidar el nivel de moral de las unidades.



casos, la decisión más apropiada para cada situación es la que viene por defecto (algo que también ocurre en las secciones Politics y War Council); por lo que al final, esa sencillez que podía considerarse positiva, en especial para los menos duchos en este tipo de juegos, acaba por tornarse en una simpleza que empaña ligeramente un juego que, aún así, resulta muy atractivo.

Y es que aunque la complejidad no sea su más destacable característica, «Kessen» marca las diferencias en otros apartados: a las espectaculares escenas cinemáticas que aparecen al realizar cada acción durante el combate (cargas, cañonazos, retiradas, etc.), hay que sumarle un desarrollo muy cinematográfico, el gran trabajo realizado con la animación de los personajes, su extraordinario rigor histórico y una cuidadísima base argumental, en la que incluso los personajes toman decisiones por su cuenta.

En resumidas cuentas, «Kessen» es un buen juego de estrategia, que puede resultar algo simple a los puristas y expertos del género, pero que hace gala de una gran espectacularidad y engancha por su impecable factura.

Roberto Ajenjo




El control es muy sencillo, y está basado en el clásico sistema de "selección de unidad-acción" en tiempo real.

Gráficos: 89

Aunque las escenas en FMV no se calculen en tiempo real, confieren al juego un aspecto épico y espectacular, digno de las mejores superproducciones del cine, aunque las pantallas del campo de juego sí se ven algo simplonas.

Sonido: 80

Muy buena banda sonora, aunque durante las escenas de batalla pierde casi todo su protagonismo. Los efectos, correctos, mientras que a las voces en inglés les falta algo de fuerza en los momentos cumbre.

Jugabilidad: 82

Muy sencillo, rayando en ciertos aspectos casi la simpleza. Además, el tutorial disponible al principio es muy completo y útil para iniciarse.

Diversión: 85

Es fácil de aprender y bastante entretenido, muy interesante gracias a su rigor histórico y a su atractivo e intenso argumento, pero peca de corto debido a su baja dificultad. Eso sí, imprescindible saber inglés.

Opinión:

«Kessen», que en japonés significa "la batalla decisiva", ha alcanzado la meta de recrear fielmente las más épicas confrontaciones de la historia japonesa a través de un juego de estrategia. Y sólo la simpleza de su sistema de juego, que puede dejar algo fríos a los más expertos, puede considerarse un defecto importante, mientras que sus magníficas escenas de vídeo y la intensa y emocionante historia le convierten en un juego muy atractivo, de lo mejor hasta ahora en PS 2.

Valoración 84

El hijo ilegítimo de «Final Fantasy»

The Legend of Dragoon

Tras comprobar el éxito que han cosechado los juegos de rol durante los últimos años, Sony ha decidido, por fin, entrar en el género por la puerta grande. Aunque para ello haya tenido que seguir los pasos de la saga de aventuras de mayor renombre en la historia de PS.

Después de las expectativas que «The Legend of Dragoon» había levantado en el pasado E3, la verdad es que la beta que pudimos jugar hace unos 6 meses nos dejó completamente desorientados por lo primitivo de su estado. Afortunadamente algunos retrasos, además de acabar con nuestra paciencia, también sirven para limar las asperezas de las primeras versiones y convertir un título prometedor en uno de los juegos de rol más largos y cuidados del catálogo de PlayStation.

ROL A LO «FINAL FANTASY»

Sin embargo, estamos seguros de que tras echar un vistazo a las primeras pantallas más de uno ha pensado que se trataba de una nueva entrega de «Final Fantasy», y debemos reconocer que no andaría del todo desencaminado. No es que la licencia de Squaresoft haya cambiado de manos, pero en lugar de arriesgarse con un nuevo sistema de juego los muchachos de Sony han decidido recuperar los combates por turnos, los escenarios prerrenderizados con protagonistas poligonales, la ambientación medieval fantástica... en fin, las señas de identidad de cualquier «Final».

Con todo, no penséis que «The Legend of Dragoon» carece de sus propias señas de identidad. Su "personalidad" radica en ligeros cambios en el esquema tradicional, especialmente en el sistema de combate, que en su mayoría consiguen agilizar el juego. Para empezar, al igual que ocurría con «Vagrant Story», los enfrentamientos combinan turnos de ataque con la ejecución de combos, pulsando los botones en el momento adecuado, y aunque pueda parecer complicado, de este modo se consigue salvar el principal escollo de cualquier título del género: la lentitud de las batallas.

Gran parte de este logro se debe a la práctica desaparición de los conjuros mágicos, que resultan limitados si los comparamos con la cantidad de especiales y objetos que tendremos a nuestra disposición ►



Tipo: **Rol**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **7.990 ptas**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Un mundo fantástico



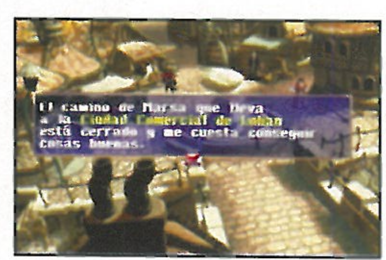




Las tres perspectivas desde las que podemos contemplar el mapa de Serdio nos ayudan a descubrir el impresionante tamaño que tiene el mundo medieval-fantástico donde se desarrolla «The Legend of Dragoon».



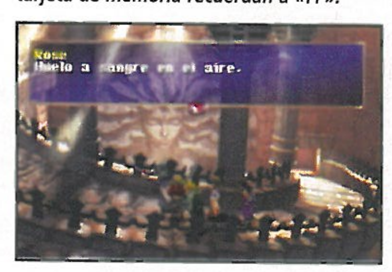
Su falta de originalidad se compensa con un desarrollo DINÁMICO, un buen apartado técnico y una enorme DURACIÓN.


Incluso las pantallas de inventario, selección de personaje o acceso a la tarjeta de memoria recuerdan a «FF».

Alternativas: *En este apartado lo tenemos muy claro, «FF VII» (algo inferior, pero a precio de platinum), «FFVIII», una aucténtica obra maestra (también platinum) y para los más expertos «Vagrant Story». Aunque ya falta poco para «FF IX».*



Los escenarios prerrenderizados por los que Dart y su equipo tendrán que investigar muestran un acabado impecable.

Las armaduras de Dragoon





Los P.E. muestran nuestra capacidad de transformación en Dragoon, una vez hayamos llenado la barra, podemos usar nuestro turno para transformarnos y así ejecutar los ataques especiales. Además, el único modo de lanzar hechizos mágicos durante el juego es estar bajo la forma de estos poderosos caballeros.



Los combates resultan muy espectaculares, y además no son tan frecuentes como en otros juegos del género por lo que agilizan considerablemente el desarrollo.

Minijuegos de otra era













Además de los minijuegos propiamente dichos, que se encuentran repartidos por los puestos cercanos al coliseo donde luchan los gladiadores, «The Legend of Dragoon» convierte partes de su desarrollo en pequeñas pruebas de habilidad. Además de los frecuentes laberintos de puertas que se comunican o las fases de sigilo, en que debemos dar esquinazo a unos guardias de notable IA, no es extraño que tengamos que resolver algún puzzle como en una aventura de acción. Desde luego, el mejor modo de descansar un rato a lo largo de nuestro viaje.





Aunque los personajes sólo pueden luchar de tres en tres, nuestro equipo puede estar formado por un total de 7 aventureros con diferentes habilidades, que podemos colocar según la situación lo requiera.

a lo largo de los 4 CDs que ocupa la aventura. Sin embargo, el hilo conductor del juego son unas poderosas armaduras (algo así como las de "Los Caballeros del Zodiaco") que dotan a nuestros guerreros de demoledores golpes especiales, el único modo de que nuestros 7 protagonistas –siempre en grupos de tres- atraviesen uno de los mundos más grandes que hemos visto en un juego de este tipo.

Por su parte, la épica historia que sirve de excusa a nuestra aventura no sólo se apoya en la exploración de los bellísimos escenarios estáticos que componen el mundo de Serdio, sino que por vez primera aprovecha elementos característicos de las aventuras de acción (como puzzles, enemigos con IA a los que debemos sortear o laberintos) para "animar" cada uno de los niveles por los que tendremos que guiar al grupo. Estamos de acuerdo en que quizá estos elementos no sean suficientes para superar la falta de originalidad que acusa «TLOD» (especialmente comparado con «FFVII», con el que comparte un buen número de situaciones) pero la superioridad técnica del juego de Sony lo convierte en un duro rival para la obra maestra de Square. Y eso sin olvidar detalles tan refrescantes como los indicadores activos (que nos indican cómo y cuándo actuar en cada pantalla) los minijuegos e incluso el doblaje de CGs y combates, detalles que sin resultar determinantes, consiguen que «The Legend of Dragoon» recupere un encanto perdido por culpa de un apartado visual algo atrasado.

Eso sí, el estigma que este título no ha conseguido borrar ha sido cierta linealidad. Tanto por un diseño del mapa que nos obliga a viajar de una a otra población atravesando una senda predeterminada, como por una sucesión de objetivos más que evidente (que no sencilla) echamos de menos mayor capacidad de decisión en nuestro itinerario, aunque a la larga no influye en la capacidad de diversión de las más de 80 horas de juego.

Parece que, finalmente, tras los infructuosos intentos de «Granstream Saga» o «Legend of Legaia», Sony ha dado en el clavo con un juego de rol, aunque nos dé la impresión de que no todo el mérito sea suyo.

David Martínez



Aunque las CGs no son muy numerosas, los videos en tiempo real y los espectaculares efectos compensan este apartado.

El combate



Una vez fijado el objetivo durante nuestro turno, tenemos que atender al indicador de golpe, que se ilumina cuando los cuadrados coinciden en el centro.



¡Bingo! si presionamos en el momento adecuado podremos ejecutar un combo y enlazar nuevos golpes consecutivos. Si no lo conseguimos, nuestro ataque se limita a un impacto.



Cuando utilizamos un objeto mágico la mecánica se convierte en un "machacabotones" para aumentar el daño.



El color de nuestro indicador nos indica la proximidad de enemigos.

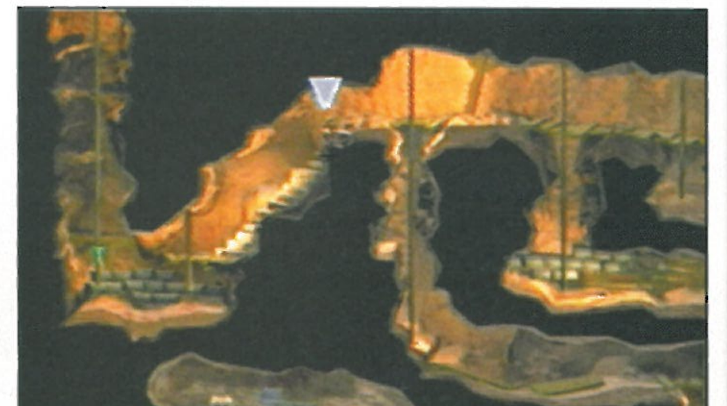
La potencia de nuestra armadura Dragoon crece con cada nivel.





El diseño de los enemigos resulta muy espectacular, así como sus ataques. Sin embargo la cámara se mueve siempre del mismo modo, restando interés al desarrollo de los combates.







Gráficos: 87

Los protagonistas no son "superdeformed" aunque no llegan al nivel de detalle que cabe esperar, y en cuanto a los escenarios renderizados, son impresionantes.

Sonido: 94

A unas bonitas melodías, une el doblaje a nuestro idioma de CGs y movimientos de combate, y todo eso con unos logrados efectos especiales de fondo. Impecable

Jugabilidad: 88

El nuevo sistema de combate es un acierto, y le da al juego un aire mucho más dinámico, pero se podían haber mejorado pequeños detalles, como la detección de objetos móviles.

Diversión: 91

No sólo se trata de un juego mastodóntico, sino que resulta mucho más activo y variado que la mayoría de los de su género. Eso sí, peca de cierta linealidad en el desarrollo.

Opinión:

Después de la pequeña decepción que nos deparó la primera versión, hemos descubierto un título poco innovador aunque muy cuidado en todos sus aspectos, especialmente en cuanto a la variedad, talón de Aquiles de sus competidores. Sin lugar a dudas «The Legend of Dragoon» será uno de los títulos más potentes del 2001 para PS. Una vez que hayáis disfrutado de su particular y atractivo desarrollo seguro que su extraordinaria duración se os acaba haciendo corta.





Aunque no tiene un claro precedente, «Spawn» bebe de fuentes como «Power Stone» y el malogrado «Thrill Kill» cuando trata de recuperar para DC la lucha más espectacular. Y para participar en unos combates como estos, lo mejor es estar... muerto.

Nos veremos en el infierno, diles que vas de mi parte







Últimamente la lucha discurre por caminos de lo más atípico. En lugar de optar por el clásico cuerpo a cuerpo de los guerreros, empieza a ponerse de moda que verdaderas multitudes inunden escenarios 3D (en este caso formados por múltiples estancias) para poner a prueba sus habilidades con todo tipo de armas. Y seguro que cualquiera que conozca el cómic de Todd McFarlane no se sorprende de ver que en «Spawn in the Demon´s Hand» los superhéroes utilizan una M60 o una ametralladora Gatling en lugar de "inofensivos" gadgets con su firma personal.

UN JUEGO DE LUCHA SORPRENDENTE

Pero claro, después de haber probado los dos «Power Stone» que han llegado a Dreamcast hace falta algo más que un buen arsenal -que podemos aumentar y mejorar durante la partida- y un apartado gráfico soberbio para sorprendernos. Algo que Capcom ha conseguido a través de una serie de enemigos "secundarios" a los que debemos derrotar hasta que aparezca el enemigo que corresponde a cada nivel, y cierto toque "gore" (que podemos modificar) en la ejecución de los golpes. Además, no contentos con dejar el combate a un paso de los "shoot ´em up", otra de las novedades de «Spawn» es la imposibilidad de morir.

Sí, ya sabemos que estas batallas se libran en el infierno, que ya estamos muertos y todo eso, pero entonces ¿cómo ganar un combate? Muy sencillo, nuestra labor se limita a derrotar a un enemigo (y creednos cuando decimos que todos lucen un aspecto realmente impresionante) en un tiempo limitado del que perdemos una parte importante cada vez que salimos derrotados, un sistema que se convierte, a la postre, en inagotable fuente de diversión.

Seguro que estáis esperando ►





«Spawn» también incluye una galería con los bocetos y los diseños originales de cada uno de los personajes protagonistas.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Lucha a pantalla partida





En lugar de optar por un combate tipo «Power Stone 2», el combate de 4 luchadores simultáneos en «Spawn» se traduce en una especie de "shoot ´em up" que se desarrolla a velocidad frenética por diferentes laberintos. Y también tenemos a nuestra disposición modos para aburrir: lucha por equipos, derrotar a un enorme enemigo final entre dos, el clásico "deathmatch"...



Una vez que hayamos liberado a los personajes ocultos y terminado los modos principales, podemos dedicarnos a coleccionar armas.



Una de las principales novedades de «Spawn» es la inclusión de escenarios 3D formados por diferentes estancias comunicadas entre sí.



A lo largo del combate podemos encontrarnos con algunos detalles "gore" como en los golpes especiales, que provocan instantáneamente la muerte.

«Spawn» se opone al clásico "one vs one" gracias a sus MULTITUDINARIOS combates en escenarios 3D, el uso de armas y un oscuro sentido del humor.





Todos los personajes de «Spawn» conservan los superpoderes del cómic.







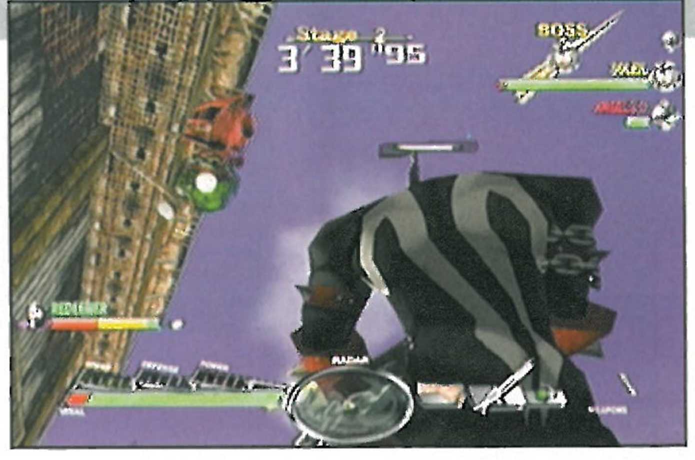
Spawn, in the demon's hand

Dando en el blanco





Los dos sistemas de puntería disponibles en «Spawn» dependen de la perspectiva utilizada. Si disparamos utilizando la vista en primera persona, tendremos que ajustar el tiro nosotros mismos mediante el uso de un punto de mira, mientras que si jugamos en la perspectiva normal, el personaje apunta de manera automática, aunque no resulta tan preciso.



La secuencia de intro no es muy larga, pero muestra algunos de los efectos más alucinantes que hemos visto nunca en una consola, como transformaciones o efectos de agua.



Alternativas:

Si buscas un juego de lucha, nosotros nos quedamos con «Soul Calibur», aunque «Spawn» ofrece un estilo propio.









que le encontremos algún "pero", especialmente por las limitaciones del arcade del que proviene, pero precisamente es en lo relativo a modos de juego y opciones multijugador (con 4 participantes simultáneos, un modo para coleccionar todos los objetos que aparecen en el juego y nuevos estilos de combate) donde «Spawn» da lo mejor de sí y se consolida como uno de los grandes títulos de su género.

Si bien no conviene olvidar que su estilo "particular" puede dejar indiferentes a aquellos que gusten del combate tradicional, sobre todo si tenemos en cuenta ciertos defectos en las cámaras y un control no del todo conseguido.

Pero si para vosotros ha llegado el momento de combatir con nuevas reglas, «Spawn in the Demon's Hand» , además de ser técnicamente irreprochable, abre un nuevo camino en un género tan "trillado" como la lucha tridimensional.

David Martínez

Gráficos: 91

No sabríamos con qué quedarnos: escenarios enormes, variados y muy bien realizados, enemigos que quitan el hipo por diseño y tamaño y un juego de cámaras frenético. Y la intro, para quitarse el sombrero.

Sonido: 85

Una banda sonora "heavy" de gran calidad acompaña a unos efectos de sonido que ambientan convenientemente los combates. Mención aparte para las voces "guturales".

Jugabilidad: 78

Al principio cuesta acostumbrarse, ya que su virtud no descansa sobre la posibilidad de ejecutar combos, sino en el uso de muchas armas diferentes. Después, es cierto, depende demasiado del personaje que controlemos.

Diversión: 86

Por sus múltiples modos de juego, y la posibilidad de participar con otros tres jugadores a pantalla partida, es posible que Spawn os retenga en el infierno durante muchas horas.

Opinión:

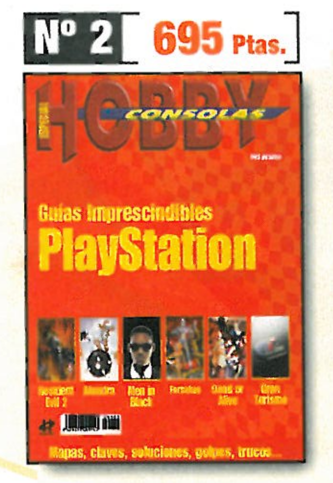
Nos hemos quedado encantados con la conversión para Dreamcast que Capcom se ha sacado de la manga. Tanto por sus posibilidades de entretenimiento como por un apartado visual muy cuidado, el único reproche que se le puede hacer a «Spawn» radica en un sistema de control al que cuesta acostumbrarse por culpa del uso exclusivo de la cruceta digital. Por lo demás, nos encontramos ante uno de los mejores en su género.



Guías Totales

PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS

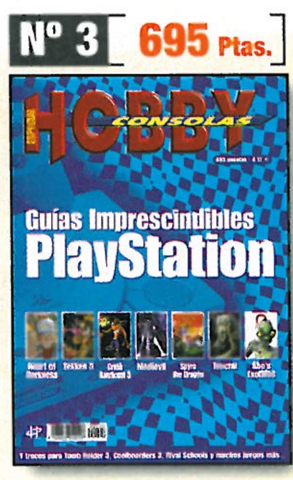
Nº 2 — 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



Nº 3 — 695 Ptas.



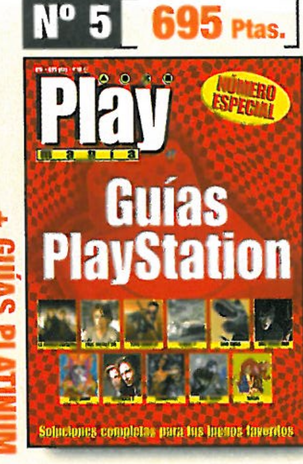
- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 — 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA '99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 — 695 Ptas.

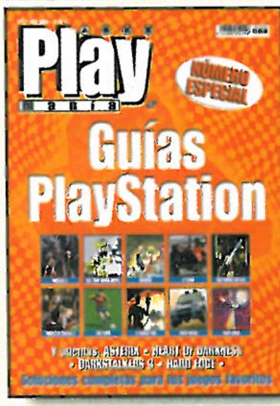


- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 — 695 Ptas.

- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II

Nº 7 — 695 Ptas.



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 — 695 Ptas.



- SYDNEY 2000
- PARASITE EVE II
- RAYMAN 2
- VAGRANT STORY
- TONY HAWK'S 2
- SPIDERMAN
- TENCHU 2
- COLIN Mc RAE RALLY 2.0
- KOUDELKA
- TOMBI! 2
- CHASE THE EXPRESS

Nº 1 — 795 Ptas.



- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 — 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 — 795 Ptas.

- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 7), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 8), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío 400 Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma



Más y mejor



Dicen que la dificultad no radica en llegar al primer puesto, sino en mantenerse allí. Para Tony Hawk no debe resultar muy difícil, ya que le basta con aprender nuevos movimientos, recorrer más escenarios y conservar la increíble jugabilidad de su primera aparición.





Sí, otra vez estamos delante de una de esas conversiones que "como churros" saltan de PlayStation a la consola de Sega. Sin más novedades que un lavado de cara, que pasa por un aumento de la resolución y la desaparición de los defectos gráficos más evidentes, y la suavidad de movimientos propia de los 128 bits, «Tony Hawk» regresa a DC dispuesto a recuperar el éxito de su primer título, y argumentos no le faltan.

Conscientes de las virtudes de su anterior simulador de patinaje, los chicos de Neversoft han optado por darle a los usuarios una ración más de su exquisita jugabilidad, y para evitar que nos supiese a poco, ahora llega acompañada por nuevos modos de juego e interesantes aportaciones al sistema de control. A saber, además de los 9 escenarios originales (que disfrutan de una extensión y un nivel de detalle muy superiores a los de la primera parte) nuestros patinadores pueden realizar un catálogo de piruetas más complicado, lo que repercute en un nuevo sistema de puntuación, más riguroso con la originalidad de cada sesión.

UN JUEGO MÁS COMPLETO

Pero lo que de verdad nos cautiva cada vez que jugamos a «Tony Hawk's 2» es la cantidad de pequeños detalles que, junto a los esperadísimos editores de personajes y circuitos, alargan la vida del GD. No sólo se trata de poder mantener el equilibrio sobre nuestra tabla con piruetas estáticas llamadas "manuals", o sacarnos de la manga nuevos tipos de "invert", sino que esta segunda parte multiplica el número de retos (esta vez para conseguir dinero con el que comprar nuevas habilidades y equipaciones) que se esconden en cada nivel. Y no vamos a engañarnos, resulta complicado conseguir todos los objetivos de cada escenario, especialmente gracias a la inclusión de zonas ocultas que sólo aparecen cuando "grindamos" sobre determinados obstáculos.

Ya empezábamos este comentario diciendo que, pese a todo, esta versión no se diferencia prácticamente de la que hemos podido jugar hace escasos meses en la consola de Sony, y esto sólo tiene una traducción posible: «Tony Hawk`s Pro Skater 2» es también el mejor juego de skateboarding que se puede jugar en Dreamcast... hasta que salga la tercera parte, suponemos.

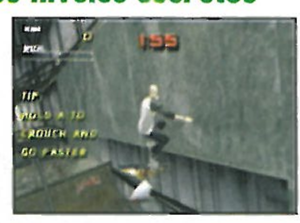
David Martínez



Los escenarios de «Tony Hawk's 2» no sólo resultan mucho más extensos que los de la primera parte, sino que además incluyen nuevos detalles. En el aeródromo incluso podremos patinar por encima de un helicóptero.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Los niveles secretos




Así de sencillo, basta con realizar un "grind" sobre las aspas de la hélice que adorna esta pared y... !Tachán! ya hemos conseguido abrir una de las zonas secretas del primer nivel (imprescindibles para superar todos los retos), y esto es sólo el principio.



Una vez que hayáis superado el circuito profesional con los patinadores que aparecen en «Tony Hawk's 2» siempre podéis editar nuevas pistas y personajes.



¿Cómo? ¿Que os quema el dinero en el bolsillo? No hay problema, al final de cada nivel podemos visitar la tienda para comprar habilidades.




¿Te crees capaz de todo esto?





Pues sí, en el transcurso de unos cuantos meses desde que apareciese su primera parte, Tony ha sido capaz de aprender unas cuantas piruetas nuevas, como los diferentes tipos de "invert" o la posibilidad de realizar "manuals" sobre los extremos de la tabla.

Tú no me llegas ni...





Además de 2 nuevos modos de juego multijugador, la segunda parte de «Tony Hawk» conserva los diferentes torneos para 2 jugadores que pudimos disfrutar en el original.

Escenarios, maniobras y sistema de CONTROL, le convierten en el MEJOR juego de skate hasta la fecha.

Gráficos: 86

El considerable tamaño de las nuevas pistas , unido a la resolución de los defectos gráficos del original y a unos suaves movimientos hacen de «Tony Hawk 2» el más espectacular de su género.

Sonido: 90

Más de lo mismo, es decir, una banda sonora de lujo con la presencia de lo mejor del Punk y del Hip Hop, como Rage Against the Machine o Naughty by Nature.

Jugabilidad: 89

Marca la diferencia gracias a la inclusión de piruetas estáticas, una física más real y, sobre todo, el sistema de control del primer juego.

Diversión: 85

No sólo se trata de su extraordinaria longitud, sino que tanto los nuevos editores como los retos adicionales que aparecen en cada escenario juegan a favor de una diversión incuestionable.

Opinión:

¿Qué tendrá este chico, que cada vez que se pone a patinar en una consola arrasa? Puede que sea un sistema de control capaz de crear escuela, o seguramente que la física de sus movimientos es la mejor que hemos visto en un juego de sus características, aunque no hay duda de que tanto por número de niveles como por retos, «Tony» sigue siendo el más grande. Desde luego no se puede negar que con esta secuela se ha superado a sí mismo en todos los aspectos, lo que no era nada fácil.

Valoración 87

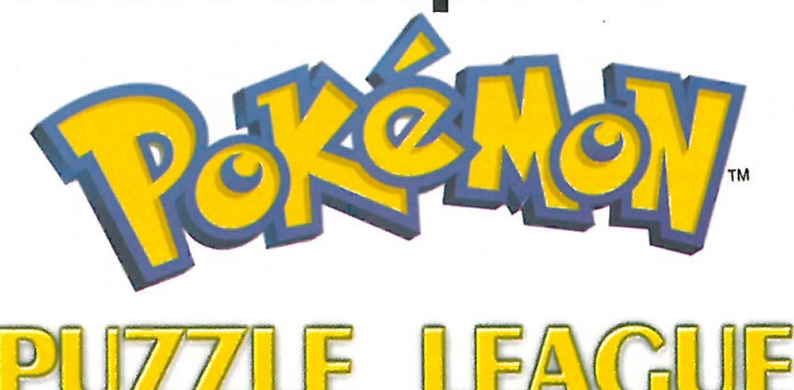


Alternativas: *«Tony» es el mejor, aunque «Dave Mirra» se ha convertido en un segundón de lujo. Si lo que os gusta es un estilo más arcade, «Jet Set Radio» es imprescindible.*



Por primera vez, un juego de Pokémon se desliga de su sistema de juego "hazte con todos" para traer a Nintendo64 uno de los puzzles más adictivos de la historia, una versión muy especial del clásico de Super Nintendo «Tetris Attack».

Hazlos desaparecer a todos





Bueno, si hay que ser del todo honestos, más que hablar de un juego de Pokémon basado en el «Tetris Attack» de siempre, deberíamos referirnos a lo contrario: un «Tetris Attack» al que se le han añadido apenas el logo y los personajes de la serie de dibujos de Pokémon.

De hecho, los únicos Pokémon que vamos a encontrar en «Pokémon Puzzle League» serán los que se sitúen a nuestro lado en las partidas de algunos modos de juego, pero sin influir de ninguna manera en su desarrollo. ¿Son eso malas noticias para los seguidores de Pokémon? No necesariamente, y en el resto del comentario veréis por qué. Pero ahora veamos en qué consiste el juego.

Como ya hemos dicho, la manera en que funciona este puzzle es la misma que la del «Tetris Attack» de SNES o GB: los bloques suben desde la parte inferior, y hay que unirlos en grupos de 3 ó más, moviendo las piezas horizontalmente. Esto resulta relativamente fácil en principio, aunque no suele ser suficiente para pasar fases porque los bloques se acumulan muy rápidamente, de modo que para ganar resulta esencial dominar los combos y reacciones en cadena, algo que requiere muchísima práctica y concentración.

La ausencia de modos originales hará que los que ya conocieran el juego de SN no encuentren apenas novedades en los modos de juego de que dispone «PK Puzzle League», salvo la curiosa posibilidad de jugar tanto en 2D como en 3D en cualquiera de ellos (en lugar de un rectángulo, aparece una especie de cilindro que podemos rotar para ver las piezas de detrás). Además, también hay modo para 2 jugadores (no, no tiene modo para 4) a través de la modalidad versus, enviándose líneas de bloques entre sí con cada combo realizado.

MAS PUZZLE QUE POKÉMON

Por tanto, por si acaso os quedaba alguna duda, os lo confirmamos: el juego rebosa adicción de arriba a abajo, y puede calificarse como uno de los puzzles más completos de la historia. Hala. Pero después de todo ello, queda pendiente responder una pregunta: ¿y qué pintan los Pokémon en todo esto? Pues en principio, la verdad es que poca cosa. Ahora bien, pese a que no tengan ninguna influencia real en el juego (no hay que coleccionarlos ni nada parecido), Nintendo ha sabido darles un protagonismo constante, llenando las pantallas de Pokémons, de dibujos de los personajes de la serie, e incluso secuencias en FMV extraídas de la serie de dibujos animados, con lo que los fans de la saga quedarán satisfechos.

De este modo, finalmente el tercer juego de Pokémon que llega a Nintendo64 queda como un sensacional puzzle al que se sólo le echa en falta la opción para 4 jugadores, y que si bien no defraudará a los fans de Pokémon, serán quizá los amantes de los puzzles los que lo disfruten en su más amplio sentido.

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Modos para todos los gustos



STADIUM: *El objetivo es ir venciendo uno a uno a los personajes que nos retan.*



SPA SERVICE: *Debemos realizar un número mínimo de líneas para pasar de fase.*



PUZZLE UNIVERSITY: *Un modo reto con un montón de puzzles por resolver.*



MIMIC MANSION: *Es el modo práctica, donde aprendemos a realizar combos y cadenas.*



TIME ZONE: *Hay que alcanzar el máximo posible de puntos en un tiempo límite.*



MARATHON: *No hay reglas, simplemente se trata de batir el récord de puntos.*



En esta ocasión, los Pokémon ceden el PROTAGONISMO a un ADICTIVO puzzle.



El juego nos permite seleccionar a cualquiera de los personajes que aparecen en la serie de dibujos animados de la tele.

El juego además nos obsequiará con algunas escenas cinemáticas a modo de intro, algo inédito hasta ahora en los juegos de Pokémon.

Gráficos: 80

Obviando el hecho de la simpleza de las pantallas estáticas, destaca la riqueza y variedad de las imágenes estilo manga que exhibe el juego.

Sonido: 77

Muy buenas las voces de los Pokémon, que suenan al realizar combinaciones y combos. Sin embargo, la musiquilla se hace demasiado repetitiva.

Jugabilidad: 90

Aunque hacer desaparecer unos cuantos bloques no resulta demasiado difícil, se trata de un puzzle que exige muchísima concentración y rapidez de reflejos, con lo que a los más pequeños les costará un poco hacerse con él.

Diversión: 94

Sin ningún lugar a dudas, uno de los juegos más "enganchantes" que podáis encontrar en soporte alguno. Un modo para 4 jugadores lo hubiese convertido en perfecto.

Opinión:

Suponemos que a los más acérrimos fans de Pokémon no les preocupará mucho, pero hay que reconocer que lo de utilizar la licencia Pokémon no ha sido más que un hábil truco. Eso sí, un truco que permite disfrutar a todos los usuarios de Nintendo 64 de uno de los puzzles más adictivos (y si no, al menos el más completo) que jamás pasaran por una consola, de esos que cuando te vas a la cama sigues viendo cuadraditos de colores por todos lados. Vamos, que ponerse a jugar y quedar enganchado es todo uno.

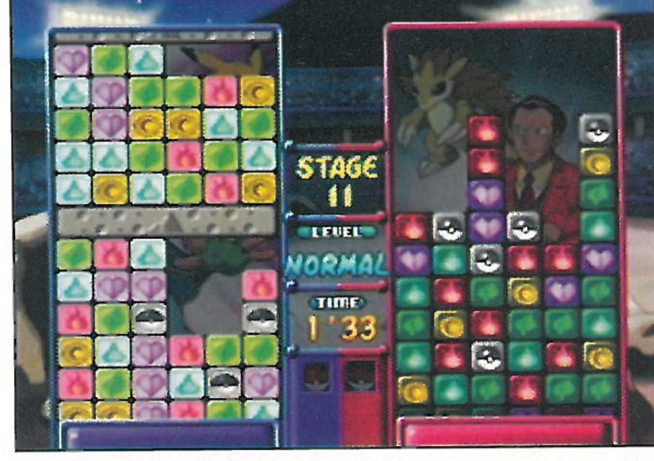
Valoración 89

Alternativas: *«Tetris Mágico Desafío» y «The New Tetris» son las alternativas disponibles en esta consola, con sendos modos para 4 jugadores, aunque su estilo es más clásico.*

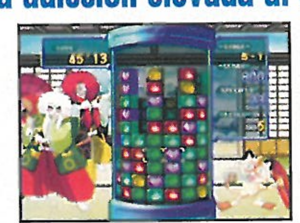




Aunque no tiene especial relevancia, el cartucho que llegará a nuestro país estará traducido.



La adicción elevada al cubo



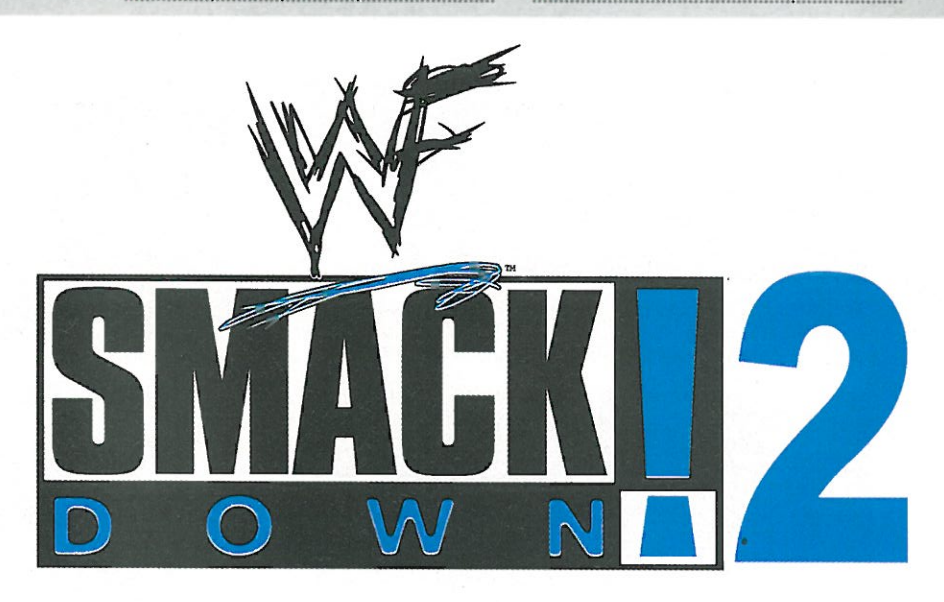


El modo en 3D, accesible en cualquier modo, resulta mucho más difícil que el normal, ya que nos obliga a cuidar que las piezas que quedan detrás no lleguen arriba sin que nos demos cuenta.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

¡¡Waaahhhgg!

Perdonad este grito salvaje, pero es que hemos estado jugando a «Smackdown 2!» durante días y hemos terminado vestidos de trogloditas y lanzándonos las mesas de redacción encima. Y no nos hemos vuelto locos, es que este juego es tan espectacular y salvaje que es difícil no vivirlo...



Uno de los añadidos más curiosos de esta segunda parte es este editor de "payasadas" para los brutos.

Tan sólo seis meses de diferencia separan al primer «Smackdown!» de esta secuela, pero aún así THQ se ha asegurado de que los cambios sean sustanciales. El motor gráfico, por comenzar con su aspecto más espectacular, es básicamente el mismo, pero el aspecto de los luchadores se ha mejorado hasta tal punto que estamos ante el juego de Wrestling con mejor apartado visual de todo el catálogo de PlayStation.
El escalado de los "brutos" mientras se realizan los juegos de cámaras es muy real, se mueven a toda pastilla independientemente del número de luchadores que haya en pantalla, y efectúan los golpes con un realismo asombroso. A la hora de pelear, se ha aumentado bastante el nivel de dificultad, pero se sigue manteniendo ese estilo arcade que permite realizar golpes complejos y espectaculares con bastante facilidad. Y si la versión anterior resultaba escasa en modos de juego en comparación con el mítico «Attitude», ésta queda incluso por encima, porque hay tantos que ocuparíamos media página enumerándolos. Para rematar, el editor de luchadores también es el más completo hasta ahora.
Los únicos puntos flojos que le encontramos son dos: que hay algunos problemas para encararse con el luchador al que queremos pegar, y que los tiempos de carga son francamente elevados.
Por lo demás, hay poco más que añadir, ya que estamos sin duda ante el mejor juego de Wrestling de PlayStation.







Para que veáis que «Smackdown! 2» es sencillamente espectacular a nivel gráfico, fijaos en esta captura de un impresionante golpe vista po una de las cámaras del juego. Mejorai este apartado va a ser difícil.

Gráficos:	92
Sonido:	69
Jugabilidad:	88
Diversión:	89

Opinión:

Aunque no seáis fans del Wrestling y os traiga al fresco quién es "The Goodfather", este juego puede gustaros: es espectacular a más no poder, tiene opciones para aburrir -a cual más salvaje- y no es complicado de controlar. Pese a los exasperantes tiempos de carga y un sonido mediocre, es el mejor del catálogo.



Valoración 89













PS2

Dreamcast







GAME BOY COLOR

























*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.



Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323	ELCHE	Ute. Blasco Ibáñez, 75
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

Ferrero, Corretja... y ahora Mario

Ahora que los españoles ya podemos presumir de tener una Copa Davis en nuestras vitrinas, ¿qué mejor opción deportiva puede llegar a la pequeña Game Boy Color que un juego de tenis protagonizado por el fontanero más famoso de la historia de los videojuegos?

Con un un par de meses de retraso con respecto a la versión para su hermana mayor, «Mario Tennis» llega hasta Game Boy Color ofreciendo un sistema de juego realmente original y la enorme jugabilidad a la que Nintendo nos tiene acostumbrados.

Entre los modos de juego que el cartucho incluye, destaca el "Mario Tour", una especie de RPG en el que tomamos el papel de un aprendiz de tenista que entra a un campus dedicado a la práctica de este deporte; allí podremos practicar nuestros golpes, ir a tomar algo a un restaurante, jugar partidos para subir de ranking, etc., todo ello con el objetivo de llegar a ser el mejor jugador de tenis del campus.

UN MONTÓN DE MODOS



No obstante, este originalísimo modo de juego no es lo único que se puede disfrutar en «Mario Tennis»: también dispone de un completo modo Exhibición para jugar partidos individuales o a dobles controlando a Mario, Luigi, o cualquiera de los personajes incluidos, y además otro modo con varios mini-juegos. Éste último nos reta a participar en distintas pruebas en la pista, como por ejemplo acertar con la bola en unas dianas, o devolver las pelotas que nos lanza una máquina, y la verdad es que resulta casi tan entretenido como el propio modo "Mario Tour".

Ahora bien, seguro que todos estas opciones de juego no servirían de mucho si después la jugabilidad no estuviera a la altura del conjunto... y en este caso sí que lo está. El control es todo un modelo de sencillez, puesto que un único botón puede servirnos para jugar perfectamente, y cuando nos acostumbremos al particular movimiento de los jugadores (el único "pero" que ponerle al juego), podremos empezar a usar combinaciones de botones para realizar smashes, golpes con efecto, dejadas, etc.

Y por si todo esto fuese poco, nos queda comentar que el cartucho es compatible con el Transfer Pak, por lo que si poseéis la versión para Nintendo64 también podréis utilizar a vuestro tenista preferido en la consola, beneficiándose de las bondades de las 3D.

En resumen, se trata de uno de los juegos deportivos para Game Boy Color más completos y entretenidos del momento.

Roberto Ajenjo





Los personajes del modo "Mario Tour" son ficticios, pero también están los de siempre en el Exhibición.



Existen también algunas pistas ocultas que aparecerán después de ganar algunos torneos.



Para poder realizar "Ace" (punto de saque), tendremos que aprender la realización de efectos con la bola.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (link)**
- Idioma: **Castellano**

Modo minijuegos

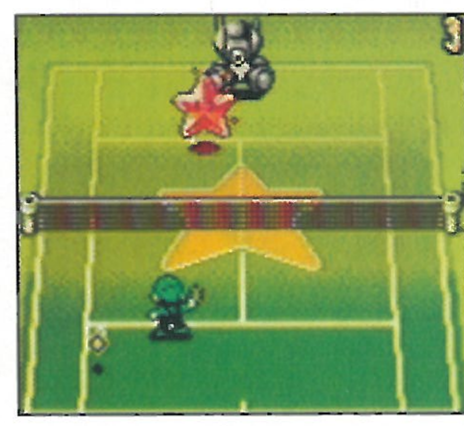






Salvando las distancias técnicas, este modo de juego tiene el mismo tipo de pruebas que veíamos en el «Virtua Tennis» de DC, es decir, acertar en dianas móviles, hacer que la bola bote en zonas concretas de la pista, y otras similares.

Alternativas: *El divertido (y antiguo) «All Star Tennis» cede por fin la primera posición del ranking de los mejores juegos deportivos para Game Boy Color.*





Aunque veáis estas pantallas en inglés, el juego os llegará traducido.



«Mario Tennis» también permite jugar partidos a dobles, e incluso jugar con un amigo a través del cable link.



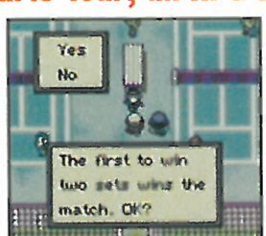
MARIO vuelve a protagonizar una OBRA MAESTRA en este juego de tenis de Game Boy.







Mario Tour, un RPG de tenis





Al más puro estilo «Pokémon», en este modo hablaremos con personajes para retarles a partidos, visitar localizaciones, subir el nivel de experiencia, y otras acciones típicas de RPGs.





Gráficos: 88

Nada que reprochar en general, puesto que los personajes tienen un tamaño correcto y el scroll que ayuda a abarcar la pista es muy suave

Sonido: 77

Correcto, sin más. Tanto la música como los efectos cumplen su objetivo acompañando la acción pero sin demasiado protagonismo.

Jugabilidad: 91

Su facilidad de manejo lo convierte en una opción excepcional para aquellos que busquen divertirse desde el momento en que encienden la consola. Sólo resulta un poco molesta la inercia de los personajes al cambiar de dirección.

Diversión: 94

El modo RPG es toda una novedad en el género, y el resto de modos secundarios le ayudan a aumentar su vida útil, ofreciendo diversión para todos los públicos desde el primer saque.

Opinión:

Nintendo hizo lo mismo en su momento con «Mario Golf»: no limitarse a convertir juegos uno tras otro desde Nintendo 64 aprovechando el tirón de los personajes, sino asegurarse de ofrecer novedades de interés y exprimir la jugabilidad al máximo. Por eso no nos sorprende habernos encontrado con un juego tan original y adictivo como «Mario Tennis». Y es que se trata de un cartucho pequeño en tamaño pero muy grande en diversión, convirtiéndose por méritos propios en la mejor opción deportiva para GBC.

Valoración 92

Para los que nos quejábamos de que el primer «Dracula» resultaba demasiado corto y sencillo, nos llega esta segunda parte con la misma ambientación sensacional, pero esta vez con puzzles francamente difíciles.

¡Qué vampiro más retorcido!





La mejor manera de definir la experiencia de juego del primer «Dracula» era como "corta pero intensa". Su cuidada ambientación gráfica y sonora, la atmósfera de terror, las impresionantes secuencias y la interesante trama, nos capturaban desde que comenzábamos a jugar, ofreciéndonos un caramelo muy sabroso... pero que se paladeaba durante muy poco tiempo. Las escasas diez horas de juego, junto a la sencillez de los puzzles, mermaban las cualidades (muchas, pese a estos defectos) de la que en su momento consideramos como una de las mejores aventuras gráficas de PlayStation.

Afortunadamente, Index, que sustituye a Microids en la tarea de ofrecernos esta segunda parte, ha tomado buena nota de esos fallos y, partiendo del mismo planteamiento general, ha hecho de «Dracula 2» un juego más largo y complejo que el original.

Empecemos por lo que no ha cambiado, como el motor gráfico, que sigue proporcionando una gran calidad visual en 360º. Las escenas cinemáticas también continúan en la misma línea, igual que la interfaz con el puntero que altera su forma según el lugar de la pantalla que exploremos. Lo mismo ocurre con el inventario, cuya única novedad, la de combinar objetos, enlaza directamente con el cambio más importante del juego: la dificultad.

PUZZLES MUY DIFÍCILES

Si los puzzles del anterior «Dracula» resultaban demasiado sencillos, los de esta secuela han cuadruplicado su dificultad, haciéndolos mucho mas ricos y complejos. Además, al poder combinar objetos, las posibilidades se han ampliado más allá del típico método de ensayo y error, ya que la mayoría de los puzzles requieren utilizar varios ítems para ser superados. El problema está en que al idear los puzzles, el nivel de dificultad ha quedado de nuevo desequilibrado, pero esta vez hacia el extremo opuesto. Hay momentos en que no vais a tener más remedio que estrujaros el cerebro o incluso tirar de guía para resolver algunos rompecabezas que se salen del terreno de la lógica.

Lo importante de esto, pese a ese exceso de dificultad (o gracias a él), es que el juego resulta mucho más largo que el anterior, y ello sin perder el interés argumental. Pero no olvidéis que mientras el primer «Dracula» se podía considerar un título recomendable para los neófitos, su segunda parte la disfrutarán sobre todo los expertos en el género, e incluso ellos pueden encontrarlo difícil.

Rubén J. Navarro



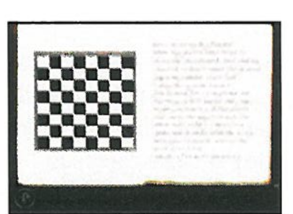


- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Index**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Puzzles muy difíciles







¿No queríais dificultad? ¡Pues toma dos tazas! Los rompecabezas hacen honor a su nombre, pero afortunadamente las anotaciones de Dracula que vamos consiguiendo en el juego nos dan algunas pistas.



«Dracula 2» es una aventura larga y difícil, recomendable sobre todo a EXPERTOS.





Más vampiros, más combates





Como los vampiros abundan mucho en esta segunda parte, Index a ideado un curioso sistema de combate que se puede considerar un puzzle contrarreloj. Cuando vemos a un bicho, tenemos que pensar a toda pastilla qué objeto cercano usar para librarnos de él antes de que se termine la barra roja de la parte superior.

Alternativas: *El primer «Dracula» es perfecto para enterarse de la historia y resulta mucho más sencillo de jugar.*



Esa nueva hilera de huecos que veis en la pantalla de inventario sirve para colocar objetos que podemos combinar con otros.



Las secuencias utilizan una nueva técnica con fondos prerrenderizados para mostrar mejor diálogos estáticos.

Gráficos: 88

Vuelven a brillar a la altura de las mejores aventuras de PlayStation. La nueva técnica de fondos prerrenderizados con personajes pregrabados añade un toque más cinematográfico, aunque resta algo de espectacularidad al conjunto.

Sonido: 87

La ambientación sonora sigue jugando un papel importantísimo para meternos de lleno en la aventura. Las voces en castellano, nuevamente muy bien dobladas, ayudan mucho en este sentido.

Jugabilidad: 79

Como es habitual en este tipo de juegos, el problema no reside en la sencilla interfaz, sino en los tiempos de carga entre pantallas, que sorprendentemente resultan más elevados que en el primer «Dracula» y hacen que el desarrollo sea muy lento.

Diversión: 83

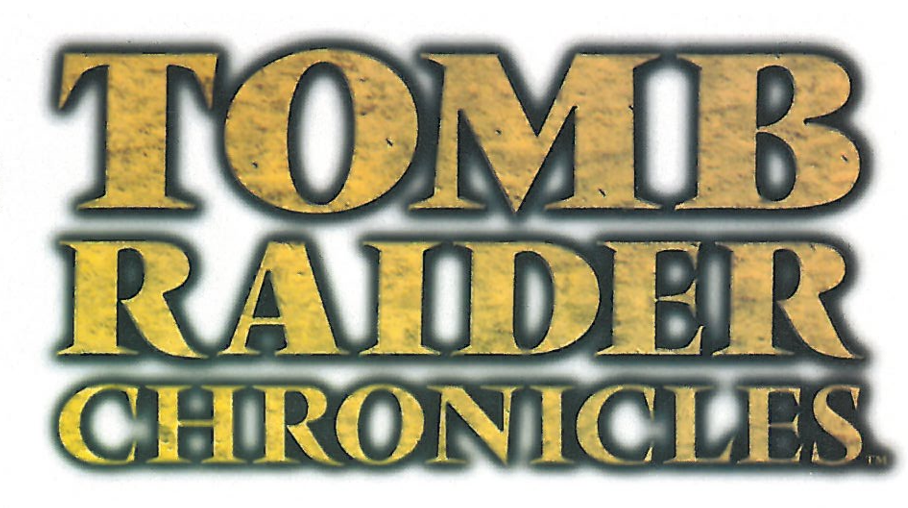
El aumento de la complejidad de los puzzles hace que el juego resulte más largo e interesante. Sin embargo, resulta fácil quedarse atascado a las primeras de cambio, algo que puede desanimar a los menos expertos.

Opinión:

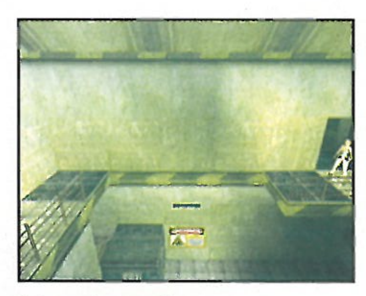
Complicando la resolución de los puzzles, Index ha logrado salvar el principal escollo del anterior «Dracula»: su duración. Ahora sí que tenéis una buena inversión de horas por delante mientras disfrutáis de una estupenda historia de terror muy bien ambientada. Pero debido a su dificultad, esta segunda parte sólo la podemos recomendar a los jugadores más expertos.

Valoración 83

Lara Croft, levántate y anda



Tal y como sucedió con «The Last Revelation», «Tomb Raider Chronicles» en su versión para DC es una conversión directa de su homónimo en PlayStation que apenas ofrece variaciones.



Las cámaras fijas son una constante y añaden mucha espectacularidad al juego, aunque a veces lo único que logran es entorpecer nuestro avance.

El tema de las conversiones de juegos de consolas inferiores a Dreamcast es un arma de doble filo. Por un lado nos encontramos que por lo general son títulos cuya calidad gráfica no se encuentra a la altura del potencial que es capaz de ofrecer la máquina. Aunque por otro lado, también es cierto que muchos de estos juegos ya eran autenticas maravillas en 32 Bits, y que por lo tanto merece la pena poder jugarlos en nuestra consola de nueva generación.

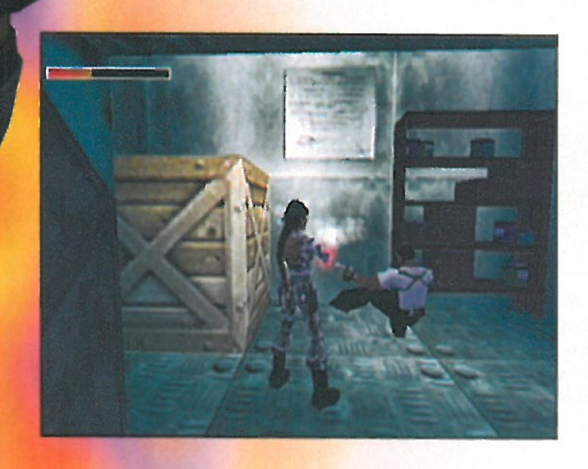
Este es el caso de «Tomb Raider Chronicles». Y es que, a pesar de no ofrecer nada nuevo con respecto a la versión de PlayStation, se muestra como uno de los mejores juegos de aventuras que existen actualmente en Dreamcast gracias a su acertada mezcla de acción e inteligencia, a un trepidante desarrollo y a un atractivo argumento que nos invita a rememorar cuatro apasionantes aventuras vividas por la señorita Croft antes de su fatal viaje a Egipto. Esto no quiere decir que nos vayamos a encontrar con localizaciones de anteriores entregas ni mucho menos. Los escenarios son completamente exclusivos y nos trasladan a lugares tan sugerentes como las calles de Roma o una pequeña isla de Irlanda, que en esta ocasión se aprovechan de algunas posibilidades de Dreamcast.

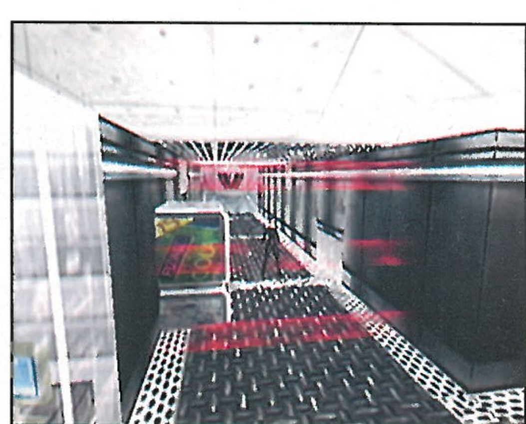
Para empezar, la resolución general del juego ha aumentado considerablemente, así como la velocidad y fluidez de la que hace gala el motor gráfico. Gracias a esto podremos disfrutar de un entorno mucho más sólido y estable, donde la mayoría de defectos que poseía la versión de PlayStation han quedado subsanados. Además, se han mejorado bastante los efectos visuales como las transparencias o explosiones, y se han añadido algunos nuevos como la distorsión de la imagen cuando nos sumergimos bajo el agua. En fin, que que la calidad en este apartado queda por encima de lo que suelen ofrecer este tipo de conversiones.

Eso sí, el desarrollo de «Chronicles» es muy similar al de cualquiera de sus predecesores, donde la exploración de los amplios escenarios, los tiroteos y la resolución de puzzles son la nota predominante. Si bien es cierto que esta quinta entrega posee mucha mas acción y tensión que nunca.

«Chronicles» es hoy por hoy un juego muy recomendable, y que os mantendrá pegados a la consola durante semanas.

David Alonso



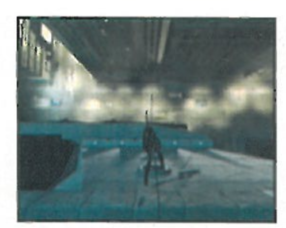


Tipo: **Aventura**
Compañía: **Eidos**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Cine en FMV

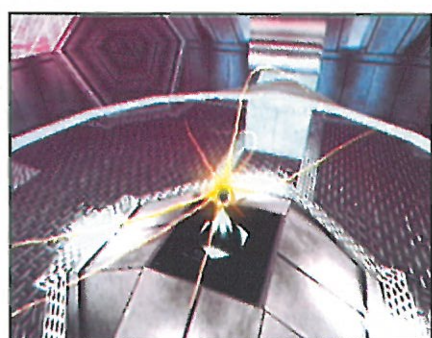






El juego incluye un gran número de FMV y de secuencias generadas a tiempo real. Éstas, además de ser muy espectaculares nos ayudarán a comprender mejor la historia de «Chronicles».





El efecto del agua esta mucho más conseguido que en la entrega para PlayStation.

Con algunas MEJORAS gráficas, esta versión de «Chronicles» sigue siendo una aventura muy ATRACTIVA.





Hay cosas que no cambian nunca. Las palancas e interruptores siguen siendo indispensables a la hora de avanzar en el juego

Apunten...



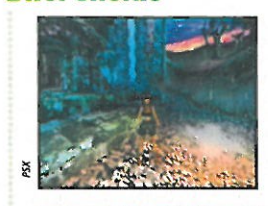


Gracias a la mirilla telescópica podremos ejercer de francotirador y acabar con los enemigos de un solo disparo.



Una vez más, tendremos la oportunidad de manejar a la Lara de 16 años que ya vimos en «The last revelation»

Diferencias



PSX



Dreamcast

Como veis, aunque las mejoras gráficas son considerables, el aspecto del juego es el mismo en DC y PlayStation.

Alternativas:

Del mismo estilo tenéis otras tres conversiones de juegos de PSX como son «Shadowman», «Soul Reaver» y como no, la anterior entrega de la saga «The Last Revelation».

Gráficos: 81

El motor gráfico ha sido mejorado notablemente respecto a la versión PlayStation del juego. Aun así, se nota demasiado el hecho de que se trate de una conversión y en el plano técnico queda por debajo de los mejores títulos de DC.

Sonido: 89

Las melodías mantienen el espíritu original de la saga y solo hacen acto de presencia en momentos cumbres de la aventura. Las voces, en castellano, son de gran calidad.

Jugabilidad: 85

El control es muy sencillo y ha sido perfectamente adaptado al pad de Dreamcast. El mando analógico sigue siendo la asignatura pendiente en cuanto al manejo de Lara. Es casi obligado jugar con la cruceta.

Diversión: 88

El juego es bastante largo y tiene una dificultad muy ajustada. Además, cuenta con la ventaja de ser el segundo «Tomb Raider» en DC, con lo que si sólo tenéis esta consola seguro que os quedasteis con ganas de Lara.

Opinión:

«Tomb Raider Chronicles» es uno de los mejores juegos de aventuras que podéis disfrutar actualmente en Dreamcast. Y es que muy pocos títulos logran alcanzar ese perfecto equilibrio entre acción, inteligencia, exploración y plataformas. Lástima que aunque las mejoras gráficas en esta versión son notables, no hayan aprovechado más las tremendas capacidades técnicas de los 128 Bits de Sega.

Valoración 84

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **10.495 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Tendrás que ser muy pato para ganar

El periplo de Donald en busca de su amada Daisy se traslada de consola en consola hasta llegar a esta versión de PS 2, la cual se convierte, lógicamente, en la más atractiva y completa de todas, si bien queda muy lejos de aprovechar toda la potencia de la 128 bits de Sony.





De nuevo Merlock tiene prisionera a la novia de Donald, por lo que éste deberá recorrer 4 mundos plagados de plataformas hasta poder rescatarla. Como veis, la base es idéntica a lo que vimos recientemente en Nintendo 64 y Game Boy o este mismo mes en PlayStation. Los temas de las fases (el templo, la casa encantada...) y los enemigos son idénticos, pero el desarrollo ha variado bastante. Ahora la cámara cambia constantemente de perspectiva, las trampas son más frecuentes y el juego, en definitiva, es más complejo.

Además, se han añadido rutas secretas a las que sólo se puede acceder cuando Donald toma zumo y se vuelve hiperactivo.

Por supuesto, el nivel gráfico ha mejorado sustancialmente en solidez y fluidez en esta versión, aunque desde luego esperamos mucho más de PS 2.

Por eso, la novedad más apreciable nos llega en el plano jugable, con los nuevos movimientos especiales. Si en cada fase formamos la palabra "special", los sobrinos de Donald nos obsequiarán con un movimiento muy espectacular con el que el protagonista será invencible por un tiempo y destruirá a todos los enemigos de la pantalla. En cada nivel hay un combo distinto y existe una sala de entrenamiento para practicarlos. Para redondear este aspecto, se incluye una especie de torneo en el que debemos realizar los combos que nos pidan los sobrinos.

Si a esto unimos la buena planificación de los niveles y la mencionada mayor complejidad que alarga la vida del juego, el resultado deja atrás a las otras versiones, aunque, como ya hemos dicho, queda lejos de lo que podemos esperar en una consola como PS 2.



Las fases son las mismas en esencia que en las otras versiones, aunque en este caso resultan más complicadas y variadas.

Gráficos:	78
Sonido:	79
Jugabilidad:	81
Diversión:	79

Opinión:
Ubi no se ha limitado a convertir la versión de PlayStation y ha decidido alterar el desarrollo, e incluso añadirle extras como los combos. Todo esto resulta en un plataformas notable, variado y entretenido, sin olvidar su orientación hacia jugadores noveles o más jovencitos.

Valoración 78



- Tipo: **Action/RPG**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **11.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

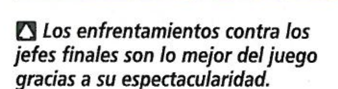
Ya tenemos entre nosotros el primer Action/RGP de PS2. Un título que aporta algunas novedades al género, pero cuyo aburrido argumento, unido a la falta de traducción, echan por tierra las expectativas iniciales.

Rol primerizo



SCION OF SORCERY



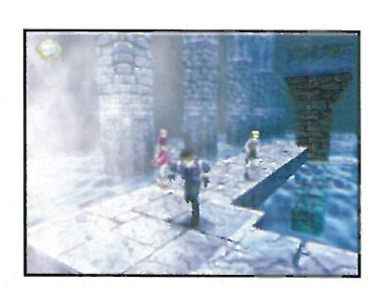


Los enfrentamientos contra los jefes finales son lo mejor del juego gracias a su espectacularidad.



Como recordaréis por la preview del mes pasado, la primera impresión que nos causó «Orphen» fue muy buena: una bonita intro con escenas de la serie de animación, un apartado visual aparente, posibilidad de elegir distintos caminos según el personaje al que reclutemos y un sistema de combate en tiempo real con vistosos efectos en los ataques. Y no hay duda de que la primera hora de juego resulta en efecto entretenida, sobre todo porque peleamos contra dos espectaculares jefes finales de enorme tamaño. Los fallos comienzan a notarse poco después, tras bifurcarse la línea argumental al elegir entre varios grupos de personajes. El ritmo de juego comienza a descender, se hace repetitivo y sobre todo lento, debido al gran número de escenas dialogadas que cortan la acción. Estas escenas, como el resto del juego, están totalmente en inglés (y encima sin subtítulos), lo que impide que cualquier persona que desconozca el idioma pueda jugar en condiciones. Además, para ser un Action/RPG con más de lo primero que de lo segundo, hay demasiados problemas en los cambios de perspectiva y en el manejo de los personajes al saltar.

El único aspecto a priori interesante, la posibilidad de recorrer varios itinerarios, tampoco cuaja, pues resulta que todos los caminos son igual de aburridos. Y en cuanto a los combates en tiempo real, si bien son bastante espectaculares de ver, resultan un caos a la hora de jugar. No obstante, teniendo en cuenta que es el primer juego del género para PS 2 y que resulta bastante largo, es posible que algunos fanáticos del rol pasen por alto todos estos defectos, pero para nosotros desde luego está muy por debajo de lo que cabe esperar de PS 2.





«Orphen» es un Action/ RPG bastante sencillo cuyo desarrollo hace hincapié sobre todo en los combates y los saltos de plataformas.



Los combates, que podían haber sido el mayor acierto de «Orphen», ven empañado su brillante aspecto visual por un desarrollo caótico.

Gráficos:	69
Sonido:	61
Jugabilidad:	60
Diversión:	58

Opinión:

Este primer RPG para PS 2 puede atraer a los incondicionales del género por ser el único disponible hasta el momento, pero por nada más. Técnicamente tiene bastantes fallos, el desarrollo es pesado y encima está totalmente en inglés. Como primera aproximación al rol, la cosa ha quedado floja, floja...

Valoración 60

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¡Adelante, gadgetojuego!



Gadget, tenemos una nueva misión para usted. Stop. El doctor Gang está creando una nueva raza de cactus superinteligentes para conquistar el mundo. Stop .Debe localizar la fábrica y destruirla. Stop. Para ello utilizará un nuevo explosivo superpotente, el chicle polímero. Stop .Este mensaje se autodestruirá en 5 seg... no, mejor no, que aún os queda mucho por contar.



Cuando cojáis el item del gadgetocóptero, podréis volar .. como el ave que escapó de su prisión.

La cantidad de plataformas que Ubi Soft ha realizado para Game Boy es increíble, desde los fantásticos «Rayman» o «Papyrus» hasta otros no tan brillantes que conviene olvidar, pero casi siempre orientados a el público infantil. Ahora le toca al policía más torpe de la historia, el inspector Gadget, pasearse por nuestra querida portátil dando saltos sin parar para frustrar los planes de la organización MAD. Evidentemente, un personaje tan desastroso no detendría a nadie sin la inestimable ayuda de su sobrina Sophie, que puede bucear y es experta en informática, y de su perro Sultán, capaz de introducirse por espacios pequeños y saltar más alto que los demás. Podréis alternar el control siempre que queráis para superar las numerosas trampas, enemigos y obstáculos que presentan los 5 mundos del juego (cada uno con 3 fases).

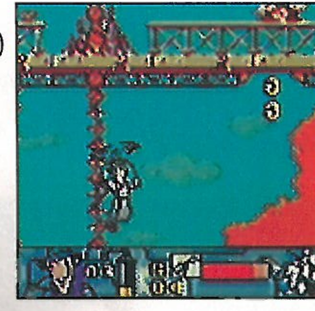
A pesar de este interesante aspecto, este título se puede definir fácilmente con tres palabras: un plataformas más. No es ni demasiado largo ni demasiado variado, ni demasiado difícil ni demasiado divertido, y el carisma de su protagonista no se sale de lo normal. A estas alturas parece que ya se ha visto todo en esto de las plataformas de GBC, y ese "todo" tiene forma y nombre de gorila.

Si la originalidad en el desarrollo es muy escasa, también lo es en el apartado técnico. Los gráficos son bastante aparentes pero se parecen demasiado a los anteriores títulos de Ubi: sencillotes y con animaciones divertidas y de bastante calidad. En cuanto al sonido, aunque alcanza un buen nivel, se compone de las típicas melodías alegres y repetitivas que habéis oído infinidad de veces.

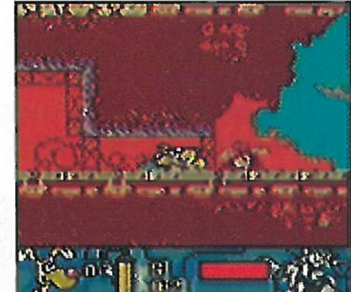
No lo entendáis mal, el juego resulta divertido, pero su corta duración y la ausencia de más profundidad lo hacen más recomendable para los pequeños de la casa.



Después de cada mundo os espera el correspondiente jefe final. Como el resto del juego, son muy fáciles de derrotar.







Los «Gadgetogadgets»

Además de los diferentes utensilios que tenéis a vuestra disposición, podréis recoger items para utilizar un lanza redes, un lanza tubos de goma, una cámara de fotos y el famoso gadgetocóptero.

Gráficos:	80
Sonido:	75
Jugabilidad:	77
Diversión:	72

Opinión:

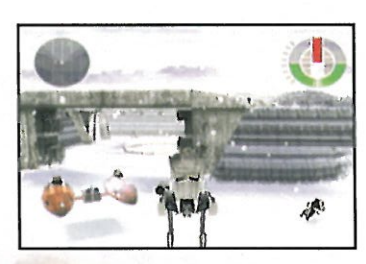
Este «Inspector Gadget» da una primera impresión bastante correcta: buenos gráficos, buen ritmo...La segunda impresión te la llevas un par de días después , cuando ya te lo has terminado sin demasiadas dificultades. Vamos, que es muy corto. Ubi Soft no ha alcanzado aquí la brillantez de otros trabajos.

Valoración 73

Lucasarts, que se ha ido ganando detractores a base de trasladar su licencia más jugosa por todos los géneros imaginables, nos brinda por fin un título dispuesto a sentar cátedra en su género. Aunque sea tan poco popular como los combates "sobre ruedas".

El pedazo de chatarra más rápido de la galaxia

STAR WARS DEMOLITION



Cada uno de los niveles recrea fielmente una de las escenas más espectaculares de la saga.

No faltarán quienes se refugien en que se trata de "otro juego basado en Star Wars" para cerrar los ojos ante la interesante revisión de los combates entre vehículos que «Demolition» consigue en Dreamcast. Y sin embargo, no resulta difícil descubrir algunos detalles de calidad (como la construcción de los más de 10 vehículos disponibles o el detalle de los escenarios) en los entresijos de un "shoot ´em up" de los de antes. Basta con echar un vistazo a las pantallas que nos acompañan para descubrir qué nos espera tras este "remix" de vehículos y escenarios de "La Guerra de las Galaxias". Siguiendo muy de cerca los pasos de juegos menos agraciados como «Vigilante 8» o «Red Dog» (especialmente por el desequilibrio en algunos niveles), «Demolition» añade un "toque particular" a los enfrentamientos de vehículos tan dispares como el Rancor de El Retorno del Jedi o la moto de Darth Maul del Episodio I. No sólo se trata de la posibilidad de utilizar los elementos de cada escenario en nuestro provecho (ya que las naves que combaten en segundo plano o los accidentes del terreno pueden dañar nuestro transporte) sino que la inclusión de droides, armas secundarias y puntos de carga añaden un componente estratégico -sin pasarse- , al "shooter" más puro.

BUEN ACABADO TÉCNICO

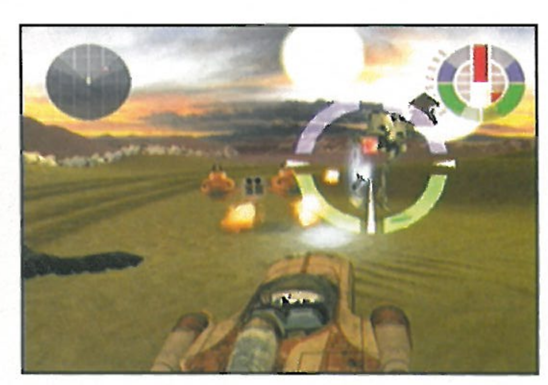
Con todo, las principales virtudes de «Demoliton» radican en un apartado técnico que, no sin cierto "poping", nos deja una buena impresión gracias al tamaño y resolución de vehículos y escenarios, y a la suavidad con que se desplazan.

Todo esto no hubiera servido de mucho si los modos de juego de «Demolition» se redujesen al clásico "deathmatch", pero los chicos de Lucas se han esmerado a la hora de incluir nuevas posibilidades de juego. Además del modo "historia" para 1 ó 2 jugadores, y todas las posibilidades que se os ocurran (apuestas incluidas), el torneo permite que 4 jugadores se midan en un entretenido "todos contra todos", por lo que la diversión está asegurada por mucho tiempo.

Estamos seguros de que los fans agradecerán que, por fin, las licencias de la saga comiencen a abordar nuevos géneros con algo más que un nombre como respaldo, aunque esta vez son las propias limitaciones del género las que se han encargado de evitar que «Demolition» suba aún más alto en esa galaxia muy, muy lejana.

David Martínez





- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Lucasarts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Multijugador

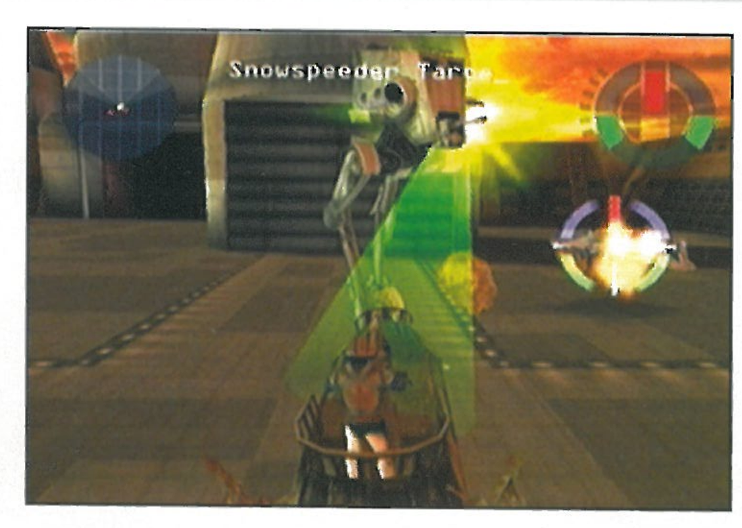




Como era de esperar, la auténtica estrella de «Demolition» es la posibilidad de medir nuestras fuerzas con 3 amigos más. En una demostración de la potencia de Dreamcast, el juego no pierde velocidad ni detalle en los escenarios, y además es mucho más divertido.

Alternativas:

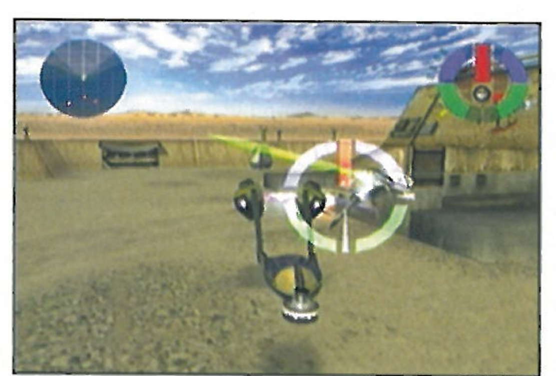
«Red Dog» no alcanzaba ni el nivel técnico ni el grado de diversión de «Demolition», aunque cuenta con un modo historia más elaborado.



El BUEN nivel gráfico y la gran variedad de modos ELEVA el tono de un género "menor" como los combates motorizados.

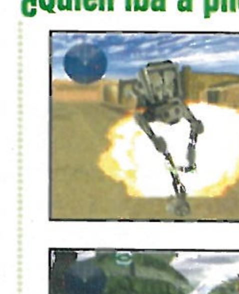






Aunque al principio podemos limitarnos a acribillar a cualquiera que se cruce en nuestro camino, los niveles finales exigen cierto planteamiento estratégico debido a la "pesadez" de los enemigos.

¿Quién iba a pilotarlo?





Aprovechando el impresionante elenco de vehículos disponibles entre la trilogía y el Episodio I, «Demolition» muestra una más que notable combinación de naves de superficie, deslizadores y transportes terrestres para enfrenarse en cualquier terreno.

Escenarios interactivos





Las dificultades de «Demolition» no se limitan a la presencia de enemigos, sino que en cada escenario aparecen obstáculos que, con forma de otras naves, trampas o pasadizos, se encargan de "animar" los combates.



Una vez derrotados los participantes del torneo, podremos acceder a nuevos vehículos ocultos, como el speeder de Darth Maul o la Moto Jet de Boussh.



Cada nave cuenta con su propio panel de control, que nos indica la potencia de nuestras armas, la capacidad del escudo deflector y la energía que nos resta para explotar.

Gráficos: 81

El nivel visual se defiende bien, en parte gracias al tamaño de las naves y a sus rutinas de destrucción, y en parte por culpa de unos enormes escenarios repletos de elementos interactivos.

Sonido: 79

En lugar de refugiarse en la banda sonora de la trilogía, «Demolition» cuenta con sus propios temas musicales: variantes de los clásicos que no consiguen tan buenos resultados.

Jugabilidad: 74

Se echan en falta algunos movimientos básicos, como el desplazamiento lateral, pero por lo demás, la variedad de armas y el sistema de puntería automática cumplen sin problemas.

Diversión: 77

Los muchos modos de juego, el multijugador para 4 participantes, la ambientación en el universo Star Wars y grandes dosis de acción, hacen que resulte entretenido.

Opinión:

«Demolition» consigue abrirse paso en un terreno tan atípico como los combates entre vehículos gracias a un notable nivel gráfico y a sus múltiples modos de juego, tanto para un solo jugador como en "multiplayer". Sin embargo, aunque los fans de la saga agradecerán el adecuado detallado de sus niveles y la posibilidad de controlar los vehículos terrestres más emblemáticos de la saga, el GD Rom sufre un desarrollo demasiado simple, que a la larga juega en su contra.



- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Lavado de cara



Quien espere encontrar en la nueva entrega de este ya clásico puzzle un dechado de demostraciones técnicas e impresionantes gráficos 3D, que lo olvide. Incluso en PS 2, un puzzle sigue siendo un puzzle. Aún así, las únicas novedades que encontrarán quienes lo adquieran con respecto a otras versiones serán, básicamente, de tipo gráfico: nuevos personajes de look japonés un poco horterilla y fondos de escenarios muy ricos en detalles.
Aparte de esto, apenas trae unos pequeños retoques jugables, en forma de paredes móviles, y algún que otro nuevo tipo de burbuja, así como -por descontado- toda su capacidad de diversión, que por supuesto sigue manteniendo intacta con respecto a sus predecesores..

Por lo demás, los modos de juego (originales ellos) se dividen en normal (que incluye las nuevas burbujas y las paredes especiales), clásico (que no las incluye), y el apasionante modo versus, ya sea contra la consola o contra un amigo.

De modo que, seguro que ya adivináis la retahíla: «Super Bust a Move»... muy adictivo... siempre recomendable... pero con el problema de ser, pese a la remodelación gráfica, muy parecido a todos los «Bust A Move» de la historia. Aunque, pensándolo bien, ¿acaso esperabais algo más?

Las paredes de algunos escenarios ahora se mueven a toda velocidad, alterando el rebote de las burbujas.





Gráficos:	53
Sonido:	60
Jugabilidad:	84
Diversión:	78
Valoración	74

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Intenso pero corto



El primer shoot`em up en tercera persona de la breve historia de Ps2 en nuestro país nos sitúa en el futuro, dentro de una aventura que sigue muy de cerca la línea marcada por títulos como «Syphon Filter», con la salvedad de que ahora se han eliminado todos los componentes de aventura para dar paso a un desarrollo mucho más arcade, en el que nuestro único objetivo es recorrer los innumerables pasillos de la base, mientras acabamos con todos los enemigos que tratarán de frenar nuestro avance. Enemigos que, por cierto, tienen una puntería asombrosa, y nos alcanzaran sin problemas desde los lugares más insospechados. Y es que la dificultad es altísima incluso en el nivel fácil del juego, y además se ve aumentada por el complejo sistema de control que nos propone.

Tampoco convence su apartado gráfico irregular y menos aún su escasa duración, puesto que se puede completar en cuestión de dos o tres horas, sin siquiera un modo multijugador que aumente sus posibilidades.

En cualquier caso, el juego ofrece momentos muy intensos y acción a raudales, pero es tan corto, que se convierte en una opción ideal... para alquilar en el videoclub.





A veces nos seguirán hasta tres compañeros a los que podremos dar órdenes, aunque no hacen mucho caso.

Gráficos:	72
Sonido:	69
Jugabilidad:	71
Diversión:	68
Valoración	69

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Crave**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Enfriando motores



Este «SnoCross» es una de las apuestas más originales en lo que a juegos de carreras para PlayStation se refiere, ya que se trata del primer juego de motos de nieve que recordamos. Sin embargo, la sensación de novedad acaba aquí, ya que el resto del juego es bastante normalito.

Al coger el mando de control, nos encontramos con un control de la física de los vehículos muy bien simulado, y unos movimientos y reacciones muy realistas. Sin embargo, en las curvas existe una excesiva tendencia a sobrepasarse al girar, lo que puede complicarnos las cosas si no somos muy cuidadosos con el stick.

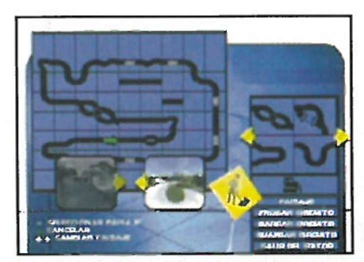
En cuanto a modos de juego, existen dos principales, individual y campeonato, a los que se añaden el de escalada de montaña y un sencillo pero potente editor de circuitos.

Técnicamente, el juego sufre problemas para evitar la ralentización y la desaparición de polígonos en algunos momentos, si bien el diseño de las motos es uno de los puntos más destacables del juego.

Por tanto, «SnoCross» se perfila como una atractiva propuesta en el género de la velocidad sobre la nieve, entretenido y con una razonable esperanza de vida, si bien aspectos como su mejorable apartado gráfico, y la inclusión de un control demasiado sensible le impiden alcanzar el pelotón de los grandes.







Uno de los elementos más destacables es este sencillo pero efectivo editor de circuitos.



Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Disney**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **6.995 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

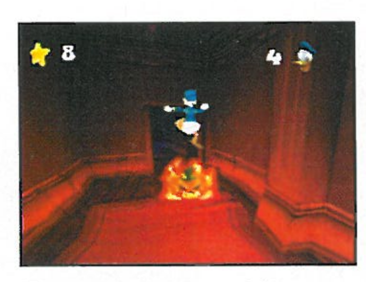
Aventuras de un pato marinero

Walt Disney's DONALD DUCK Quack Attack

Un mes después de su paso por N64 y GB Color, llega este juego a PlayStation. Nuestra misión: encarnar al divertido Donald para salvar, con la ayuda de Tarconi, a su novia Daisy de las garras del brujo Merlock. A lo largo de diversas áreas (con temas como el bosque o la ciudad) deberemos saltar de plataforma en plataforma, con el fin de encontrar diversos items útiles, como las esferas que dan paso al jefe de nivel, estrellas que proporcionan vidas extra o los juguetes embrujados de nuestros sobrinos.

Si encontramos los ya citados juguetes, podremos enfrentarnos a Narciso recorriendo de nuevo los mismos escenarios y compitiendo contra el tiempo marcado por el primo de Donald.

El planteamiento es el de cualquier plataformas, aunque se ve arropado por unos gráficos muy cuidados en general. Además, la excesiva facilidad de la versión de N64 se ha modificado sustancialmente, de manera que ahora los enfrentamientos con los enemigos son más complicados y las fases tienen un desarrollo distinto, pasando de scroll frontal a lateral en el mismo escenario. Sigue estando orientado a los más jóvenes, pero es un producto muy digno.



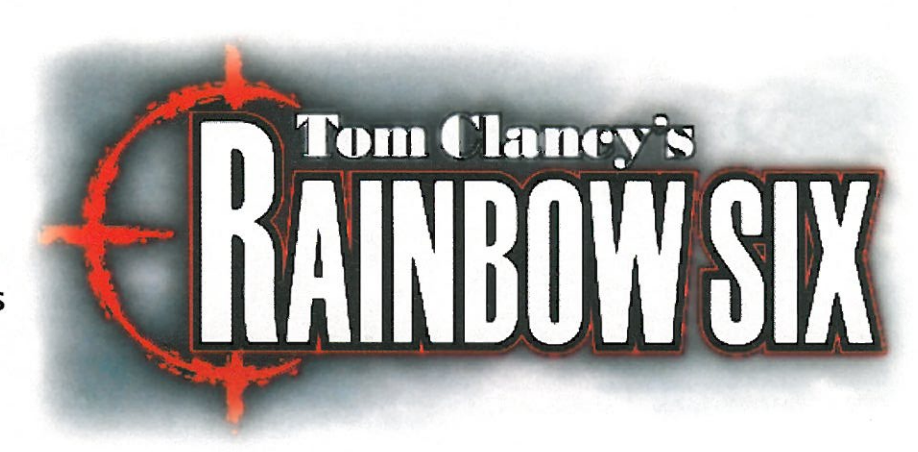
Si uno de los patacos del juego impacta con nosotros, Donald se enfadará y golpeará con más ánimo.





Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	83
Diversión:	79
Valoración	79

Juego de patriotas



Tom Clancy, responsable de "La Caza del Octubre Rojo", nos devuelve a los tiempos de la guerra fría, esta vez bajo la piel (y el chaleco antibalas) de un comando antiterrorista.





Después del chasco que nos llevamos hace un par de meses con «Hidden and Dangerous» habíamos empezado a temer que «Rainbow Six» corriera su misma suerte, y no por falta de motivos. Para empezar se trata de otra conversión (y van...) de un renombrado título de acción y estrategia de PC que pasó sin pena ni gloria por la consola de Sony y que años después llega a DC con un nuevo sistema de control y un apartado técnico incapaz de competir con lanzamientos de la talla de «Quake III».

Sin embargo no sería justo comparar «Rainbow Six» con la obra maestra de ID, ya que su punto fuerte recae precisamente sobre la huida de los niveles de acción frenética en favor de acciones sigilosas y contundentes.

Al mando de un grupo de 6 hombres de las fuerzas especiales, nuestra tarea es resolver complicadas misiones de rescate ambientadas en escenarios hiperrealistas, para lo que no sólo debemos hacer buen uso del equipo más sofisticado, sino saber coordinar las acciones simultáneas de nuestros soldados en diferentes puntos del mapa.

UNA LABOR COMPLICADA

A estas alturas ya habréis supuesto la dificultad que entraña controlar las variables de «Rainbow Six», aunque merezca la pena por lo inmersivo de su argumento y ambientación, ya que cada personaje es capaz de las más variadas acciones. Pero desde luego el realismo (y a veces crudeza) del desarrollo exige un juego paciente y metódico nada reñido con la lentitud que el sistema de control impone.

Sin embargo, un estilo tan alejado de lo que estamos acostumbrados a jugar en una consola no habría podido dejarnos tan buena impresión si no hubiese sido gracias al altísimo grado de suspense de cada uno de sus niveles (donde se nota la intervención del escritor de best-sellers). Puede que los jugadores de gatillo fácil lo encuentren complicado, pero se trata del modo más realista (aparte de alistarse, claro) de protagonizar una misión en un cuerpo de élite, y además incluye una expansión con 16 nuevos niveles.

David Martínez







- Tipo: **Acción/ estrategia**
- Compañía: **Red Storm**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

A sus puestos de combate

Los pasos necesarios antes de embarcarnos en una misión corresponden a la fase de información, la selección de nuestras tropas, el equipo de combate y por último la colocación de puestos e itinerarios sobre el mapa. Como en la realidad.









«Rainbow Six» consigue una experiencia de combate REAL a costa de un COMPLICADO sistema de control.



Cuando las cosas se pongan complicadas, siempre podremos contar con el apoyo de un compañero que nos brinde fuego de cobertura.

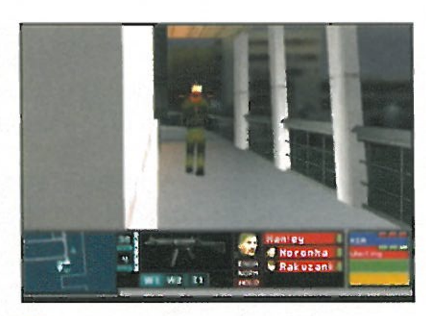






Alternativas:

«Quake III» es un juego del todo un imprescindible para los amantes de la acción, aunque su componente estratégico es nulo. Sólo «Hidden and Dangerous» tiene un planteamiento similar, pero queda muy por debajo de «Rainbow Six».



El sigilo es otro componente fundamental del juego, tan importante como un buen plan o nuestra puntería.



La crudeza de «Rainbow Six» también se muestra al tener que eliminar sin miramientos a terroristas y secuestradores.

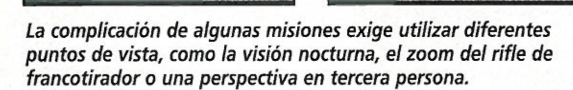
Ojo de águila











La complicación de algunas misiones exige utilizar diferentes puntos de vista, como la visión nocturna, el zoom del rifle de francotirador o una perspectiva en tercera persona.

Gráficos: 78

En su afán por ser demasiado realistas, los escenarios pecan de sobriedad y los movimientos resultan un tanto aparatosos. El modelado de personajes, de lo mejor.

Sonido: 79

Los efectos de sonido de disparos y explosiones resultan bastante realistas, y en cuanto a la banda sonora, escasa pero efectiva.

Jugabilidad: 70

Para intentar suplir el uso del teclado tenemos que complicarnos en interminables combinaciones de botones, aunque lo pausado del desarrollo evita que nuestros enemigos jueguen con excesiva ventaja.

Diversión: 80

Una vez que entramos en la atmósfera de «Rainbow Six», la tensión se vuelve protagonista, y además cuenta con más de 16 niveles que no aparecieron en versiones anteriores.

Opinión:

Su carácter estratégico hace de «Rainbow Six» un juego muy especial, que requiere grandes dosis de paciencia y práctica para conseguir ofrecer una experiencia de juego muy intensa. Sin embargo, una vez superados los primeros compases de juego, el desarrollo se vuelve más variado, logrando sumergirnos en una atmósfera hiperrealista. Eso sí, puede que los aficionados a los géneros clásicos no sean capaces de digerir su particular estilo, ni su sistema de control.

Valoración 79



- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Ser medio vampiro también tiene sus ventajas, aunque mucho nos tememos que una fuerza sobrehumana y el desarrollo de los sentidos no compensan comparados con tener que enfrentarse a toda una estirpe de no muertos.

El que ha visto el sol







Hay géneros que con el salto a las 3D han perdido gran parte de su encanto, y puede que entre ellos el más perjudicado haya sido el "beat ´em up". Pues sí, nosotros también añoramos aquellas partidas a «Final Fight» o «King of Dragons» que nos brindaron las 16 bits y que se han perdido en el afán por mezclar elementos de rol o enigmas en un juego de combate.

Precisamente éste es el principal defecto de «Blade», un "avanza y pega" que sufre la incorporación de puzzles e interruptores (cuyo único objetivo parece ralentizar la acción) y que además peca de un control confuso. Pero en lugar de encerrarnos en un apartado técnico atrasado (que nos recuerda a «Fighting Force 2») lo que realmente entorpece el desarrollo es el terrible desequilibrio que acusa tanto en la distribución de objetos y enemigos, como en la localización de los "checkpoints". Para que os hagáis una idea, lo normal es que después de superar sin problemas uno de sus enormes niveles, donde la única dificultad radica en cambiar de arma a tiempo según nos enfrentemos con vampiros o humanos (entre una espada, armas de fuego o artes marciales), el enemigo final nos obligue a repetir una y otra vez el último tramo.

Pese a todo, lo que la versión jugable de «Blade» sí ha conseguido es rescatar la estética de videoclip de la película. Eso y unos espectaculares efectos en la destrucción de los enemigos sobrenaturales, que contrastan con las deficiencias del motor gráfico.

En definitiva, al igual que «The Mummy» el mes pasado, la licencia que le da nombre eclipsa por completo un juego discreto en cada uno de sus aspectos.

Gráficos:	62
Sonido:	63
Jugabilidad:	59
Diversión:	65

Opinión:

Después de alimentar nuestras esperanzas con un juego basado en la película, hemos quedado decepcionados por un planteamiento poco original y sobre todo un apartado técnico mediocre. Eso sí, la escasez de representantes de este género que sufre PS y la longitud de sus niveles le ayudan a ganar cierto atractivo, que no mucho.

Valoración 64







La única novedad de «Blade» es la posibilidad de ir rellenando un archivo de personajes.



Con algún retraso con respecto a la película llegan las aventuras de Ginger y Rocky a PlayStation. Su misión, escapar de la granja en una aventura al estilo de «Metal Gear Solid».

¿Somos soldados o somos gallin...? Eeeh, olvídalo

CHICKEN RUN

Cuando ya tenemos en vídeo la película de los geniales creadores de "Wallace & Gromit", Eidos nos trae la oportunidad de revivir el intento de evasión de los pollos que pueblan la granja de los señores Tweedy. Sometidos a una severa dictadura por parte de estos últimos, han de idear un plan de escape y descubrir el nuevo proyecto que tiene la malvada dueña de su "campo de concentración" entre manos. Y nadie mejor para cumplir estos objetivos que la valerosa gallina Ginger y el gallo yankee Rocky. Entre los dos (y con alguna que otra ayuda extra) deben encontrar los instrumentos que puedan servir para construir artefactos de huida, como una catapulta o un balancín.

La forma de llevar a cabo esta misión es explorando la granja sin ser vistos por los perros ni sus amos; todos ellos poseen un radio de visión en el que, si entramos, intentarán darnos caza (como ocurre en «Metal Gear» o «Commandos»). Para orientarnos tenemos un radar que indica la posición de los items y los enemigos. Una vez encontrados los objetos que busquemos, toca llevarlos al correspondiente gallinero, y la inventora Mac construirá una máquina que nos sirva para intentar huir. De este modo, la tónica general es la de una aventura de infiltración, en la que el sigilo y la inteligencia para resolver los puzzles son la clave. Aparte de buscar las partes de los inventos (que pueden estar en cualquier parte de la granja), hay otros objetos interesantes, como fotos y clips de bonificación y trozos de mapa para orientarnos mejor.

Todo esto nos da como resultado un juego bastante entretenido. Los puzzles, los distintos minijuegos y el sentido del humor hacen que pasemos por alto un control que, aunque aceptable, da excesivos problemas con las cámaras y los saltos.

Además, su apartado técnico se muestra notable. Los gráficos están plagados de detalles y son muy simpáticos (aunque quizá a algunos no les convenza la perspectiva aérea utilizada), y la música es de esas que uno se pone a tararear a los cinco minutos, con voces dobladas al castellano.

Sólo su nivel de dificultad algo excesivo, por una desajustada IA de los enemigos, le impide llegar aún más alto.





El hecho de volver a tener que coger los objetos que llevamos cuando nos pilla el perro puede llegar a resultar algo desesperante



Sortear a los vigilantes dentro de la granja no es tarea fácil. Su radio de visión nos exige la máxima concentración para no ser descubiertos.

Gráficos:	82
Sonido:	80
Jugabilidad:	72
Diversión:	79

Opinión:

La idea de transformar esta jugosa licencia en una especie de «Metal Gear» ha sido todo un acierto. El juego es largo, variado y presenta un apartado técnico notable, y además conserva el sentido del humor del film. Sólo su dificultad excesiva, debido a la desequilibrada IA, puede hacerlo desesperante.

Valoración 78



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Duelo de acrobacias

McGrath vs. Pastrana

Acclaim sigue dale que te pego con su serie de Motocross y ahora mete en un mismo compacto a las dos estrellas de esta modalidad: Travis Pastrana y Jeremy "Showtime" McGrath. Estos han de competir por ver quién es el más hábil a lomos de la moto. La propuesta esta vez es hacernos vibrar con las electrizantes acrobacias que cada uno es capaz de hacer en su propio estilo. Podemos optar por competir en estilo libre, carrera o una combinación de ambos. Si lo conseguimos se nos concederán nuevas motos y circuitos. Los otros modos de juego son la Carrera Simple, Contrarreloj o Multijugador. Por último, existe una "Card Room" en la que se nos proponen retos cada vez más complicados, solo aptos para "profesionales". Como veis, la propuesta es atractiva, por el hecho de unir el estilo acrobático con el de carrera, pero todo se va al traste por culpa de un apartado técnico infame.

No sólo hablamos del escaso detalle de los circuitos, las pobres texturas o el movimiento aparatoso de la moto (habitual en los juegos del amigo McGrath), sino que el muestrario de popping resulta escandaloso.

Además, el control no termina de ayudar mucho a aumentar la calidad general del juego, por lo que cuesta encontrar razones para hacerse con él.



Podremos realizar espectaculares saltos en escenarios tan dispares y originales como Tombstone, un jardín japonés o Las Vegas.



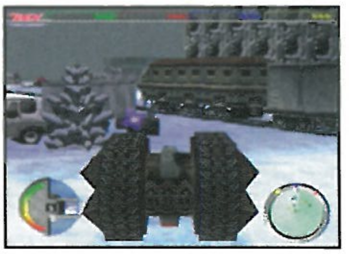


- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Dispara y luego pregunta

WDL World Destruction League Thunder Tanks





El género de los juegos "masacra-todo-lo-que-se-mueva" sin duda es uno de los más explotados en la consola gris de Sony. 3DO nos ofrece un nuevo título en el que montados a bordo de un tanque y con la excusa de un torneo a nivel mundial debemos destruir todo aquello que se mueva frente a nosotros.

Dicho torneo se divide en fases que se desarrollan en distintas ciudades, y en cada una de estas fases deberemos cumplir las misiones que se nos asignen.

A bordo de nuestro cacharro y en una perspectiva en tercera persona que no podremos variar, se nos encargará rescatar banderas, destruir tanques enemigos o alcanzar objetivos determinados para poder ir avanzando en el torneo. A su vez, una serie de rivales intentarán lograr los mismos objetivos que nosotros, junto a enemigos adicionales que tratarán de hacernos la vida imposible.

Lamentablemente la parte técnica del juego no acompaña demasiado. Y es que gráficamente el juego posee un motor bastante anticuado, con gráficos en baja resolución, escaso uso del color y excesiva pixelación. Por otro lado, el control es aceptable, pero nuestro tanque tiende a atascarse con mayor frecuencia de lo que sería deseable, y el movimiento es algo irreal.

«WDL Thunder Tanks» es un título pues que ofrece destrucción y acción por los cuatro costados dentro de un planteamiento algo simplón al que su realización técnica le sitúa por debajo de otros títulos existentes en la actualidad y que llevan mucho tiempo en el mercado. Sólo si se es un fan de los simuladores de tanques puede gustar.

Gráficos:	55
Sonido:	70
Jugabilidad:	65
Diversión:	62

Valoración 61

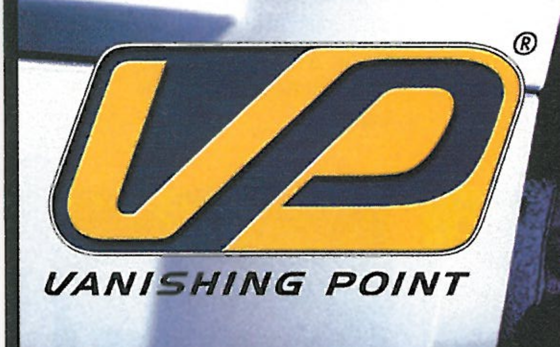
DUCATI WORLD™



¡Compra DUCATI WORLD
y llévate de regalo
esta billetera!

DUCATI WORLD

PC CD-ROM
PlayStation
Dreamcast
Acclaim
www.acclaim.com



¡Aprovecha la ocasión
y ahórrate 1.000 Pts.
al llevarte VANISHING POINT!











- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un taladro de bolsillo



La correspondiente versión para Game Boy Color de este divertido y original puzzle, que ya se ha paseado por los circuitos de PlayStation y Dreamcast, se presenta sin demasiadas complicaciones, trasladando punto por punto casi todos los elementos del juego original hasta la pantalla de la pequeña consola, y manteniendo la jugabilidad completamente inalterada.

El sistema de juego, por tanto, es exactamente igual al de las otras versiones: hay que taladrar un montón de bloques para descender hasta el fondo del área de juego, recogiendo oxígeno y evitando que los bloques que dejamos arriba nos caigan encima.

El juego resulta tremendamente adictivo desde el primer momento, ya que no necesita de un período de aprendizaje, y la velocidad con que invita a jugar sólo puede traducirse en diversión.



Lo único que «Mr. Driller» ha perdido en el cambio ha sido un modo de juego, el Contrarreloj, mientras que los otros dos (Arcade y Survival) se han simplificado ligeramente, con lo que las opciones de juego se reducen a un reto de 500 metros, 1.000 metros y el modo survival donde hay que intentar batir el récord de distancia descendida con una sola vida.

En resumen, se trata de un juego muy divertido, especialmente apropiado por su naturaleza para jugar en GBC, aunque su escasez de modos puede acabar más pronto de lo deseable con su interés.



Este juego resulta en GBC tan adictivo como en sus versiones mayores.

Gráficos:	76
Sonido:	72
Jugabilidad:	82
Diversión:	74
Valoración	75

- Tipo: **Juegos de mesa**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **4.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Para "solitarios" del juego

The Best of Entertainment Pack

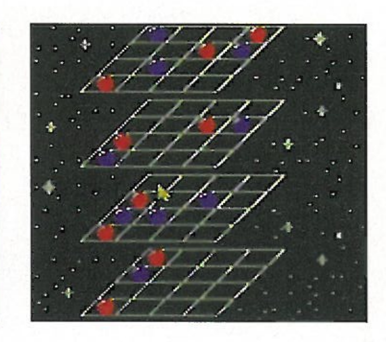
Cryo nos ofrece en este cartucho una recopilación de siete juegos, en su mayoría de mesa, enfocados a un público más bien adulto y con ganas de comerse el coco.

En él nos encontramos con tres interesantes variedades del "solitario" (donde la Free Cell es la más cercana al clásico), una versión en 3D de "las cuatro en raya", un curioso juego de esquí (sin duda el más flojo de todos) y un sencillo pero absorbente juego de tablero basado en la vida artificial.

En fin, que lo que nos propone este cartucho es todo un reto para los amantes de este tipo de desafíos a la inteligencia, un juego ideal para una consola como Game Boy, por su simpleza (en el mejor de los sentidos), su capacidad de adicción y su accesibilidad (invita a ser jugado por cualquier persona en cualquier momento)

Además, todas las modalidades presentan una calidad técnica decente, dentro de su simpleza, y las completas instrucciones y las múltiples opciones incluidas en cada uno de los juegos prolongan enormemente la vida del cartucho.





Cada uno de los juegos que contiene este cartucho es un dechado de diversión y adicción.



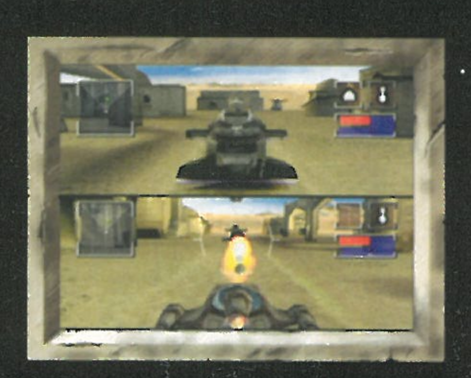


Gráficos:	70
Sonido:	72
Jugabilidad:	84
Diversión:	82
Valoración	82

STAR WARS™ DEMOLITION™

DESDE UNA GALAXIA,
LEJANA, MUY LEJANA, TE
INVITAMOS A PARTICIPAR
EN ESTE SORTEO CON EL QUE
PODRAS LLEVARTE A TU CONSOLA
LA BATALLA MAS ALUCINANTE DEL
UNIVERSO. QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE.

SORTEAMOS 20 JUEGOS
STAR WARS DEMOLITION PARA PLAYSTATION













BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " CONCURSO STAR WARS DEMOLITION ".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Star Wars Demolition para PSX El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Enero de 2001 hasta el 28 de Febrero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 2 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Abril de 2001 de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Proein y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: ____________________ CP: __________

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. Syphon Filter 2

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story
4. The Legend of Dragoon



THE LEGEND OF DRAGOON
El rol vuelve a reinar en PlayStation con este gran juego de Sony y la inminente llegada de Final Fantasy IX.

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS 2000
3. Esto es fútbol 2

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Dancing Stage Euromix

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR



THE LEGEND OF DRAGOON

GAME BOY

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)



MARIO TENNIS. Mario, quién si no, nos demuestra una vez más que no hay género que se le resista.

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Trading Card
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



MARIO TENNIS

DREAMCAST

ACCIÓN
1 Jet Set Radio
2 Crazy Taxi
3 Super Runabout

ROL
1 Phantasy Star Online
2 Silver



PHANTASY STAR ONLINE. Dreamcast de adentra en la mejor experiencia online con esta alucinante aventura.

AVENTURA
1 Shenmue
2 R.E. Code: Veronica
3 Resident E. 3 Nemesis

VELOCIDAD
1 MSR: Metropolis SR
2 Ferrari 355
3 Sega GT

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

SHOOT'EM UP
1 Quake III

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS



PHANTASY STAR ONLINE

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League



POKÉMON PUZZLE. Uno de los puzzles más adictivos de la historia.

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



PS2

1 Tekken Tag Tournament
2 ISS
3 FIFA 2001
4 Kessen
5 Ridge Racer V



KESSEN

MOTO RACER WORLD TOUR

Tras haberse ganado a todos los aficionados al motociclismo con las dos primeras entregas, el incombustible simulador de Delphine vuelve a PS haciendo gala del mejor apartado gráfico y jugable de toda la saga. Si quieres comprobarlo tu mismo... adelante, pero recuerda que para conseguir una plaza en el podium además de ser un buen piloto necesitas echar mano de estos trucos.

TODOS LOS TRUCOS

Desde el menú principal, pulsa ■, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ← para desbloquear todos los circuitos, motos y modos de juego. Un sonido te confirmará que lo has introducido correctamente.

RIVALES LENTOS

Con este truco, todos los oponentes circularán a una velocidad inferior a la habitual. También desde el menú principal, pulsa ↓, ↑, ↑, →, ▲, ■, R2. Ahora ya no habrá rival que se te resista.



FIFA 2001

Desde que se produjera el alumbramiento del primer Fifa (allá por el año 95), la división deportiva de EA no ha dejado de sorprendernos año tras año con las mejoras técnicas y jugables que han ido sumando a su ya clásico simulador balompédico. Y para su flamante estreno en los 128 bits os hemos preparado un truco que hará las delicias de los jugadores más exigentes.

EQUIPO DE ESTRELLAS EA

Desde la pantalla de selección de equipo, ilumina al Arsenal y mantén presionado ● a la vez que pulsas Start. Ahora ya no le podrás echar la culpa a los jugadores de su bajo rendimiento.

SAN FCO. RUSH 2049





Tras haber pasado sin pena ni gloria por la consola blanca de Sega, el incombustible arcade de carreras de Midway ha aterrizado en Nintendo 64 en un cartucho que, sin lugar a dudas, despunta por su diversión. Si todavía no te has hecho con sus trucos, ¿A qué estás esperando, majete?.

MENÚ DE TRUCOS

Desde el menú principal, presiona L + R + Z + C-↑ + C-→ para que aparezca la opción de trucos. Dentro este nuevo menú, pulsa las siguientes combinaciones para activar los trucos.

TODOS LOS COCHES

Ilumina la opción "All Cars" , pulsa C-← x3, C-↑ x3, C-→ x3, C-↓ x3 y presiona L + R + C-↑ + C-← + C-↓ + C-→. Por último, pulsa Z para activarlo.

INVENCIBLE

Sitúa el cursor sobre la opción "Invencible" del menú, pulsa C-→, L, R, R, L y presiona C-← + C-↓ + Z.

RUEDAS GRANDES

Sitúate sobre la opción "Super Tires" del menú de trucos y pulsa Z x3, L, R, C-↑ x2, C-←, C-→, C-↓.

MODO SUICIDA

Ilumina la opción "Suicide Mode", presiona R y pulsa C-→, C-↑, C-←, C-↓. Luego, suelta los botones y pulsa C-↓, C-←, C-↑, C-→ a la vez que mantienes presionado el botón L.

TONY HAWK 2





Hace un par de números ya os ofrecimos algunos trucos de este sensacional juego en formato Playstation, pero esta vez le ha tocado el turno a nuestra consola blanca. Las siguientes combinaciones han de introducirse desde el menú pausa con el gatillo izquierdo presionado.

MODO TRUCOS

Con el juego pausado, presiona L y pulsa A, A, A, X, Y, ↑, ↓, ←, ↑, X, Y, A, Y, B, A, Y, B. Cuando la pantalla pegue una pequeña sacudida, selecciona la opción "End Run" del menú pausa para tener acceso a todos los niveles, secuencias y personajes ocultos (Spiderman entre ellos).

CONTADOR DE ESPECIALES

Para activar este truco, que te permitirá tener siempre lleno el contador de especiales, debes pulsar A, Y, B, B, ↑, ←, Y, X.

CABEZAS GRANDES

No veas que risas te vas a echar con este truco. Para activarlo debes pulsar X, B, ↑, ←, ←, ✖, →, ↑, ←.

SKATERS "PALILLOS"

Si quieres que tu Skater sea un palillo sobre una tabla tienes que pulsar la siguiente combinación: A, A, A, A, X, A, A, A, A, X, A, A, A, A, X. Este truco lo puedes introducir varias veces para hacer aún más delgado al Skater.





BATMAN: RETURN OF THE JOKER

El superhéroe de Gotham vuelve a pasearse por las consolas. Esta vez le ha tocado el turno a la portátil de Nintendo. Si eres uno de los afortunados poseedores de este sorprendente cartucho suponemos que no te vendrá nada mal conocer los códigos que dan acceso a todos los niveles del juego. Toma nota.

Nivel 2 . . . . C76564J
Nivel 3 . . . . L88R8TC
Nivel 4 . . . . Y539WZG
Nivel 5 . . . . NTTJ9KY

MIKE TYSON BOXING

Aclarados los rumores que apuntaban a una posible cancelación, Codemasters ha sido la compañía que se ha animado a traernos al mismísimo Mike Tyson hasta PlayStation. Esperemos que haya sido con su consentimiento... Todos los códigos han de ser introducidos desde la opción "New Career" que encontrarás dentro del "World Mode".

JIMMY FLEX Y DISCO
Esta pareja de cuadriláteros estará a tu disposición si introduces CLUBFUD como nombre de boxeador y pulsas ▲ para confirmarlo.

CABEZAS MUTANTES
Si quieres que la cabeza del adversario crezca cada vez que le propines un puñetazo tienes que introducir OUCH como nombre, sin olvidarte de pulsar ▲ para confirmarlo.

CABEZAS DE GOMA
Todo lo que tienes que hacer





para que la cabeza de los boxeadores gire al golpearla es teclear HURTS.

CUELLO DEFORME
Eso es precisamente lo que tendrán los boxeadores si finalmente te decides a introducir NECK.

PÚGIL INVISIBLE
Introduciendo GONE como código podrás golpear al contrincante sin ser visto.

CABEZAS PEQUEÑAS
Siempre que teclees BINGY podrás ver a todos los boxeadores con unas cabezas diminutas.

CABEZAS GRANDES
La palabra clave para disfrutar de este truco es BONGY.

PIES Y MANOS GRANDES
Este es sin duda alguna uno de los trucos más divertidos. Lo activarás tecleando STUPID y confirmándolo, como siempre, pulsando el botón ▲.

TRUCOS A LA CARTA

GERARDO (TARRAGONA)
*Un saludo a todos los consoleros. Os mando este email para pediros trucos del **Hot Wheels Turbo Racing** de Nintendo 64. Hasta la vista.*
Vamos a ver, si quieres tener turbos infinitos debes pulsar C-→, Z, C-↑, C-↓, R, C-←, Z, C-→ desde la pantalla de opciones. Y si lo que deseas es conducir el coche de Tom Jam tienes que pulsar C-↑, C-↓, Z, R, C-←, C-→, C-↓, C-↓.

DANIEL FERRÁN
*Hola, me llamo Dani y os embarco a todos los jugones a que probéis el **Rampage World Tour** de Gameboy. Eso sí, que se abstengan los jugadores inexpertos, por que la verdad es que el juego se las trae. He pensado en escribiros para que me enviéis algún truco de este juego, por que aunque sea un experto (lo dicen mis amigos) hay niveles que no se los pasa ni Miyamoto. Espero contestación.*
Que quede bien claro, el bueno de Miyamoto solo se dedica a desarrollar videojuegos, aunque...ahora que lo dices, nosotros ardemos en deseos por verle echarse una partidita al Zelda. El único truco que te podemos ofrecer es el acceder al modo de dos jugadores, que se consigue pulsando select + ↑ + ↓ + ← + → + ↓ + ↑ desde el menú de opciones.

CÉSAR (MADRID)
*¡Hola a todos!, Hace unas semanas me regalaron el **Kknd: Krossfire** para la mejor consola (la Play) y la verdad es que estoy hasta el gorro de crear ejércitos y que siempre acaben matándome de la misma forma. He buscado trucos pero... nada de nada. ¿Podéis ayudarme?.*
Amigo César, si tuviéramos que publicar todos los códigos de los niveles ocuparíamos toda la sección de trucos a la carta. Por ello, hemos pensado que dándote el truco definitivo conseguirás pasarte esa misión que tanto te preocupa, así que toma nota. Durante la partida, presiona L1+R1+R2+L2 y pulsa Start. Luego, selecciona la opción de password y pulsa ←, ●, ■, →, ✖. Ahí queda eso.

MÓNICA SÁNCHEZ (VALENCIA)
*Hola, me llamo Mónica y desde que mi hermano se pilló la Nintendo 64 me he vuelto una viciada de los videojuegos, tanto que en mis planes entra la posibilidad de comprarme la Play2 o la Dreamcast. En fin, os escribo por que me acabo de terminar el **South Park** y me gusta tanto que quiero conseguir algunos trucos, que seguro que son tan cañeros como la serie. Hasta otra, consoleros.*
Pues mira, ahora que lo dices tenemos un truco en el que Cartman aparece con un picardías rosa tomandose un trozo de roscón junto al señor Mojón. Bromas a parte, si quieres conseguir munición infinita el código que debes introducir es FATTERKNACKER. Y si lo que buscas es activar todos los trucos, prueba con ZBOBBYBIRD.

PEDRO (CÓRDOBA)
*Buenas, soy un lector de Hobby desde el número 80 y es la primera vez que escribo a la sección de trucos. El motivo de enviaros este email o Emilio, como lo queráis llamar, es un juego de Gameboy llamado **Ninja Boy**. No os voy a engañar, el juego es más viejo que la tana, pero no he podido terminármelo y necesito trucos. Espero vuestra ayuda.*
Para activar el truco de los continúes infinitos, presiona A+B+Start cuando aparezca la pantalla del título. En cambio, si lo que buscas es elegir un nivel, pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, A, B, A, B. Por último, mantén presionado A y pulsa Start para que aparezca la pantalla de selección de nivel. Ahora ya puedes terminarte a Matusalén, digo... el juego por el que nos has preguntado.

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Al igual que ya hicieron en el número anterior con la versión para Dreamcast, los trucos de este singular simulador de boxeo han llegado con puntualidad al formato PS2. Todo lo que tienes que hacer para disfrutar de ellos es dirigirte a la pantalla de selección de boxeador y pulsar las siguientes combinaciones.

GUANTES GRANDES

←, →, ↑, ↓, R1, R2.

SALUD ILIMITADA
←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.

PESO PESADO
→, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.

PESO PLUMA
→, →, ↑, ↓, →, R1, R2.

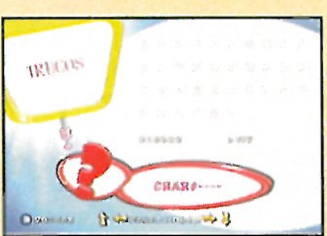


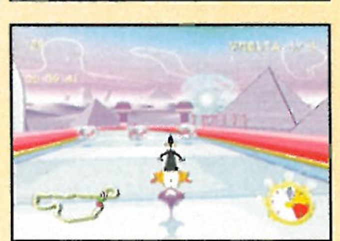


LOONEY TUNES

Coincidiendo con su lanzamiento para la 32 bits de Sony, los granujas más universales de la Warner también se han apuntado a la persistente moda de las carreras alocadas en Dreamcast. Para que todos estos códigos tengan efecto deben ser introducidos desde el menú de trucos.








EVENTOS ACME
El código para activar este truco es 3LILBOPS.

TODOS LOS ITEMS
Este truco es uno de los más útiles. Para activarlo tienes que teclear MICHIGANJ.

TURBO INFINITO
Introduciendo DUCKAMUCK las victorias serán aún más cómodas.

MODO ESPEJO
El habitual modo de juego será tuyo si introduces SAMRALPH.

TODOS LOS PERSONAJES
El código a introducir es CHAR.

TODOS LOS CIRCUITOS
Lo único que tienes que hacer para competir a tus anchas es teclear TRACK.

MÁS TRUCOS
Si no tienes suficiente estos trucos prueba a introducir CHEESFISH, nos lo agradecerás.

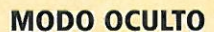
SAN FCO. RUSH 2049

Aquí tienes los password para acceder a todos los circuitos de la versión de Gameboy Color.

Circuito 2	MADTOWN
Circuito 3	FATCITY
Circuito 4	SFRISCO
Circuito 5	GASWRKZ
Circuito 6	SKYWAYZ
Circuito 7	INDSTRL
Circuito 8	NEOCHGO
Circuito 9	RIPTIDE

SILENT SCOPE

Directo desde los salones recreativos nos llega este trepidante shooter en el que encarnamos a un francotirador de los fuerzas especiales cuya misión es eliminar a una prole de terroristas. Las siguientes combinaciones han de ser introducidas desde la pantalla de selección de modo de juego. El que avisa...


MODO OCULTO
→, ↓, →, ■, Arriba, ■, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲.

MODO FEMENINO
←, →, →, ■, ▲.

MODO TURBO
↓, ▲, ↑, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲.

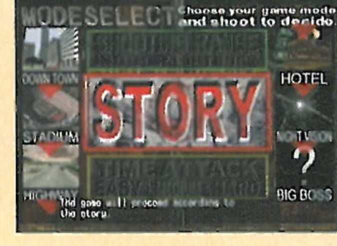
SIN PUNTO DE MIRA
→, →, →, ■.

SIN FIJAR ENEMIGOS
→, →, →, →, ←, ↓, ↑, →.

MODO EN 1ª PERSONA
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓.









MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

En su día ya os ofrecimos algunos trucos para esta sensacional secuela, pero todos ellos hacían referencia al equipo de programación, créditos... Para este número hemos decidido tirar la casa por la ventana y os obsequiamos con sus trucos definitivos.

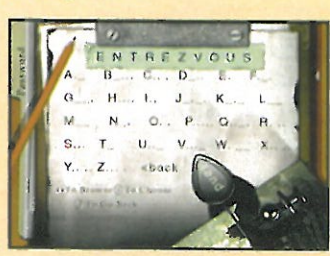
MODO TRUCOS
Para activar el modo de trucos debes seguir dos pasos. En primer lugar, dirígete a la pantalla de password e introduce ENTREZVOUS como código. Para terminar, vuelve a la pantalla de password y teclea PORTECLEFS para desbloquear el acceso a todas las misiones, personajes secretos...

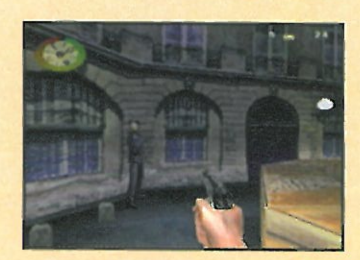
INVENCIBLE
El código para que tu personaje sea invulnerable a los disparos enemigos es PUISSANCE.

MULTIDISPARO
Pero si lo que quieres es disparar cuatro balas cada vez que aprietes del gatillo, no hay duda de que el código que buscas es BALLESVITE.

BALAS REBOTAN
No es muy aconsejable que lo utilices en pleno tiroteo, pero para acceder a él tienes que introducir RICOCHET como código.

MODOS DE JUEGO
Todo lo que tienes que hacer para desbloquear los modos Podoski y Taxi es introducir LATIREUSE y AUTODINGUO respectivamente. En el primero de ellos podrás acabar con los enemigos de un solo disparo y en el segundo tendrás que eliminar a los enemigos antes de que el cronómetro marque 60 segundos.





RESIDENT EVIL 2

A pesar del tiempo transcurrido desde su aparición, el catalogado como buque insignia del "Survival Horror" no se iba a quedar sin su correspondiente truco. Gracias a él, Leon y Claire van a poder pasearse sin sobresaltos por las poco concurridas calles de Raccoon City.



MUNICIÓN INFINITA
Para activar este trucos, entra en la pantalla de selección de items que hay en el inventario y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R.

TRUCOS PLATINUM

TOMB RAIDER 2

PASAR DE NIVEL
En primer lugar, enciende una bengala y da un paso a cada una de estas direcciones: Izquierda, Derecha, Izquierda. Ahora da un paso hacia atrás, otro hacia el frente y da tres giros de 360° (sin soltar el botón de caminar). Completado el giro, da un salto hacia delante y pulsa Círculo para pasar al siguiente nivel.

TODAS LAS ARMAS
Repite toda la parafernalia del truco anterior, pero esta vez el salto lo tienes que dar hacia atrás.

TOMB RAIDER 3

TODOS LOS SECRETOS
Durante la partida, pulsa L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

COMPLETAR UN NIVEL
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

TODAS LAS ARMAS
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

SALUD AL MÁXIMO
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

COOLBOARDERS 3

TODOS LOS PERSONAJES
Introduce WONITALL en el modo campeonato.

TODAS LAS TABLAS
El código a teclear es GET EM.

CABEZAS GRANDES
Introduce BIGHEADS como código.

GRAND THEF AUTO 2

TODAS LAS ARMAS
Acceder a este truco pasa por introducir NAVARONE como nombre de jugador.

ELEGIR NIVEL
Todo lo que tienes que hacer para saltar de un nivel a otro es teclear ITSALLUP.

SALUD INFINITA
Para conseguirla debes introducir LIVELONG como código.

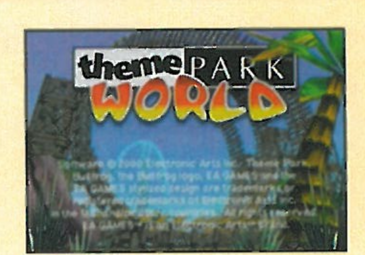
SIN POLICÍA
Este es el truco definitivo, para activarlo debes introducir LOSEFEDS.

SERIE VALUE

LA AMENAZA FANTASMA

TODOS LOS TRUCOS
Desde el menú principal, sitúa el cursor sobre las opciones y pulsa ▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Por último, pulsa simultáneamente L1+ Select + ▲ para que aparezca la pantalla secreta de trucos, donde podrás elegir nivel, ser invencible...

THEME PARK WORLD



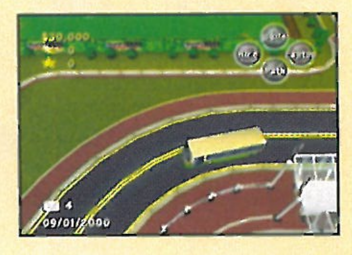
Reconocido por su divertido planteamiento, el veterano simulador de Bullfrog ha desembarcado en PS2 con una entrega que, aunque no ofrece ningún cambio revolucionario, atrapará a los incondicionales que han seguido todas las entregas de la serie desde su comienzo en las consolas de 16 bits.

TICKETS DORADOS EXTRA
Desde el parque, pulsa ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●. La combinación la tienes que introducir cuatro veces seguidas.

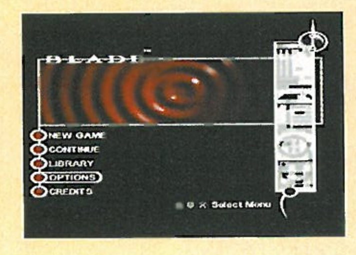
COMPRAS GRATIS
La verdad es que suena bien,¿eh?. Pues puedes activarlo si pulsas ←, ↓, ✖, ● en ocho ocasiones desde el parque.

TODOS LOS ITEMS
Para activar este truco debes seguir los pasos del anterior pero pulsando ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑. Recuerda que tienes que pulsar la combinación ocho veces.





BLADE





Un año después de haber arrasado en las taquillas de medio mundo, el siniestro cazavampiros ha dado el salto de la gran pantalla a PlayStation para llevar a cabo su particular limpieza de los no muertos. Para activar los trucos que te mostramos a continuación debes introducirlos desde el menú principal del juego.

MODO TRUCOS
Presiona L1 and pulsa ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, R1, R2, R2, R1. Una vez introducida la combinación, pulsa Start durante la partida para acceder a la opción de trucos.

VIDAS INFINITAS
Desde el menú principal, pulsa ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1. Como requisito indispensable en todos los trucos, pulsa Start durante la partida para activar este truco.

MUNICIÓN ILIMITADA
La combinación a pulsar es ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.

TODOS LOS ITEMS
Para este truco, lo único que debes hacer es pulsar →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.





MICKEY SPEEDWAY USA





El ratón más entrañable de la factoría Disney ha sido otro de los personajes que ha abandonado las plataformas para subirse a un monoplaza y competir contra sus más allegados en una trepidante carrera. Si quieres conocer alguno de sus secretos no pierdas detalle de estos trucos.

JUGAR CON DEWEY
Consigue quedar clasificado en todos los circuitos del modo de dificultad Amateur para desbloquear a este curioso personaje.

JUGAR CON LOUIE
Para liberar a este personaje solo tienes que ganar todas las carreras en el nivel intermedio.

MÁS CIRCUITOS
Si estás buscando un nuevo circuito en el que competir, gana las tres primeras carreras en el nivel difícil y... a jugar.

JET SET RADIO





Si te gusta hacer el gamberro, pintar graffitis en las paredes de tu barrio o hacer el cabra sobre patines, no busques más porque acabas de encontrar lo que buscabas. El truco que te ofrecemos te dará la oportunidad de manejar a uno de los personajes ocultos del juego. Disfrútalo con gusto.

SIN POLICÍA
Al comenzar una partida, presiona los dos gatillos y pulsa Y, A, X, B, X, Y, A, B.



Guías

Las memorias de Lara



Apenas transcurridos unos meses de la trágica expedición a Egipto, el círculo de amistades de Lara, con Von Croy a la cabeza, ofician un solemne funeral en su memoria en el que nos invitan a conocer algunas de sus aventuras más trepidantes que nunca salieron a la luz, y que gracias a esta guía podrás disfrutar en todo su esplendor.

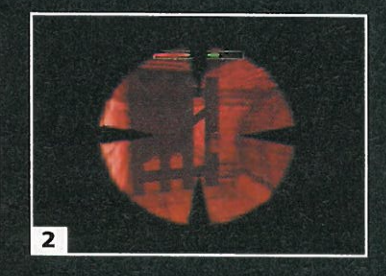
PRIMER RELATO

NIVEL 1 - LAS CALLES DE ROMA

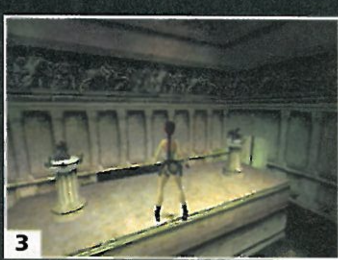
Finalizada la secuencia de introducción, tu primer objetivo es dirigirte a la plaza donde se encuentra la fuente. Para ello, camina de frente y entra por el estrecho callejón que queda a mano derecha. Aquí, solo tienes que desenfundar con rapidez tus pistolas para efectuar varios disparos contra el perro, de lo contrario probarás el intenso dolor de un mordisco. Con la plaza despejada, toma el callejón que está detrás del café y tira del interruptor que hay dentro del círculo de piedra. De vuelta a la plaza (1), toma el camino de la izquierda (el callejón por el que entraste al comenzar el nivel) y atraviesa la pequeña entrada de la derecha. Desde esa posición, tu cometido es (después de bajar por la escalera) tirar del segundo interruptor, que está oculto en un nuevo círculo de piedra. Cuando hayas ahuyentado a los murciélagos (disparar contra ellos es la mejor opción), súbete al bloque de piedra que hay frente a la escalera para alcanzar el interior de la mansión. Durante el trayecto te encontrarás con varias cristaleras, dos de ellas esconden un botiquín y algo de munición. Continúa bajando por las escaleras y acaba con el perro antes de tirar del interruptor que te espera en la planta baja. Una vez que se haya abierto la verja de la izquierda (este nuevo camino te servirá de atajo para llegar a la fuente), da media vuelta y dispara a la tercera cristalera para revelar un pasaje oculto. Ahora, si tomas el camino de la izquierda llegarás a la estancia donde se encuentra la **Llave Dorada 1**. *Con esta llave en tu poder, regresa a la plaza de la fuente e insértala en el panel, siempre y cuando el perro te lo permita. Dentro de esta nueva zona te verás envuelto en un tiroteo con Larson, así que saca tus pistolas y dale su merecido. Cuando se haya esfumado, entra por el estrecho hueco y baja por la rampa de la izquierda para hacerte con la primera* **Llave del Jardín**. *Si continuas ascendiendo tendrás un segundo enfrentamiento con Larson, que si consigues acertarle de nuevo volverá a huir. En esa misma sala, acércate a la cuerda horizontal y pulsa el botón de acción para caminar sobre ella en plan acrobático (ésta es una de las nuevas habilidades de Lara). Ya en el otro extremo, tira de un nuevo interruptor e ignora la entrada por el momento. Al darte la vuelta comprobarás que estás junto a un cruce. Pues bien, primero ve hacia la izquierda y sube por la escalera para recoger el* **Revólver**. *Desde allí, abre la puerta que hay en la pared de la derecha y examina el hueco de la izquierda para localizar la* **Mirilla Láser**. *Al combinar estos dos objetos obtendrás un arma de gran precisión, que te vendrá de maravilla para disparar al candado (2) que hay en esa misma sala. Una vez que tengas la segunda Llave del Jardín (con permiso de las ratas), regresa a la bifurcación anterior y continúa de frente hasta que llegues a un patio con una enorme verja y dos mecanismos. Tras colocar las dos Llaves del Jardín en dichos mecanismos se abrirá una verja que te dará acceso a una zona en la que al aproximarte a la gran puerta se activará una animación. Recuperado el control, entra por el segundo hueco que hay en la pared de enfrente y equípate con el Revólver de precisión para disparar a la campana. Aclarado esto, sube por la escalera de la izquierda y entra por el primer hueco que encuentres en la pared. Aquí, te verás obligado a dar un gran salto para alcanzar un nuevo círculo de piedra, que tras tirar de su interruptor provocarás la apertura del portón del templo donde se encuentra la campana. Ya en el interior del templo, entra por el segundo hueco de la izquierda y tira del nuevo interruptor. Concluida la animación, examina la estatua del pájaro de cristal (3) y sube por la rampa que hay en el otro lado de la sala. Cuando llegues a la planta superior, cuélgate de la cornisa (con cuidado de no ser alcanzado por el tronco) y muévete hacia la derecha para alcanzar el segundo interruptor. Ahora examina el segundo pájaro de cristal, sal al exterior y entra por la entrada subterránea del templo para recoger el* **Símbolo de Saturno**.

1

2

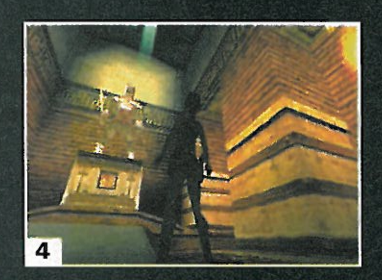


3



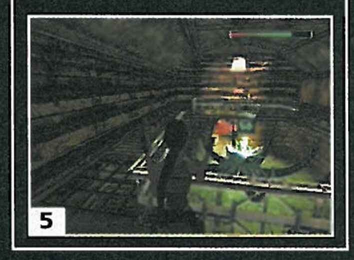
NIVEL 2 - MERCADOS DE TRAJAN

Nada más comenzar, entra por el hueco de la izquierda y dispara a la caja de madera para recoger una **Palanca**. El siguiente paso es utilizar la palanca en la puerta metálica que hay en el exterior, con esto conseguirás acceder a una sala donde te espera una nueva cuerda horizontal. Cuando hayas llegado al otro extremo, entra por el hueco superior y salta por varias plataformas hasta que se active una animación que muestra una serie de engranajes. En esta estancia, localiza una escalera en uno de los pilares y sube por ella para llegar a lo más alto. Desde allí, salta a la plataforma que está detrás de ti y tira tres veces de la cuerda para mover uno de los engranajes. De vuelta a la plataforma anterior, continúa saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a la sala donde se encuentra la segunda cuerda. Al tirar de ella activarás un engranaje que desplazará la gran puerta circular de la planta baja. Ahora déjate caer a la zona inferior, sube por la rampa central y agárrate a la cornisa de la izquierda antes de entrar en la sala donde se encuentra la estatua. En esta nueva zona, utiliza la palanca para recoger la **Moneda de Oro** y pon rumbo a la sala de la estatua (4). Aquí, coloca la moneda recién obtenida en el bloque de piedra y regresa al lugar donde comenzó el nivel. Ahora verás que una de las puertas del recinto de piedra se habrá abierto. En su interior, localiza una cascada y atraviesa la zona a nado para llegar a la guarida del primer jefe.


4

JEFE: OCTOPUS

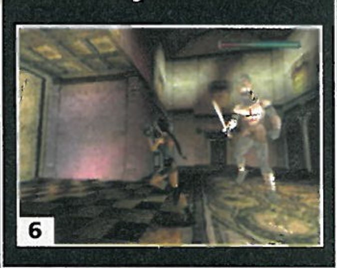
Si quieres acabar con este jefe debes equiparte con el Revólver, que combinado con la mirilla de precisión es el mejor arma para disparar a sus dos ojos verdes (5). El enfrentamiento no es demasiado fácil que digamos, pero si te mueves con rapidez y afinas tu puntería podrás derrotarle en un abrir y cerrar de ojos. Ten en cuenta que si eres alcanzado por sus rayos no tendrás una segunda oportunidad para acertarle.


5

Cuando acabes con él, recoge el **Símbolo de Marte** de la zona inferior y memoriza la sala donde se encuentra la máquina roja. Desde la estancia donde te enfrentaste a Octopus, localiza una trampilla en el suelo y ábrela para llegar a las alcantarillas. Tu cometido en esta zona es bucear por el pequeño hueco que se encuentra sobre el ventilador que está en funcionamiento (zona sumergida de la sala). Al avanzar unos metros llegarás a una estancia en la que, tras utilizar la palanca, te harás con la Rueda de la Válvula. De vuelta a la guarida de Octopus, coloca la **Rueda de la Válvula** en el mecanismo de la máquina roja y gírala para detener el ventilador de las alcantarillas. Ahora podrás bucear por la entrada sumergida (está debajo de la que te llevó a la sala donde se encontraba la rueda) que te conducirá a una zona donde encontrarás dos ventiladores más. Aquí, si subes a la superficie verás una segunda máquina roja, pero esta vez tendrá la rueda ya insertada. Gira la rueda y vuelve a la sala de los dos ventiladores, ya que ahora podrás bucear por la pequeña entrada de la derecha. Este conducto desembocará en un lujoso hall, donde te verás las caras con un nuevo jefe.

JEFE: GUARDIÁN

Este jefe es bastante más fácil que el anterior, ya que para matarle solo tienes que equiparte con el Revólver de precisión y dispararle a sus piernas (6), que es la única zona donde no lleva armadura. Evita en todo momento acercarte a él, ya que su potente espada y rayo de luz puede restarte bastante energía.


6

Una vez liquidado, sube por la única plataforma disponible y vuelve a zambullirte en el agua. Esta vez, bucea por la entrada de la izquierda y recoge el **Símbolo de Venus**. Al salir a la superficie aparecerás directamente en la extraña puerta, donde te volverás a ver las caras con Larson. En este punto podrás escoger entre dos opciones, o bien colocar los dos símbolos en las ranuras de la puerta mientras te enfrentas a Larson, o acabar con él y esperar a que las serpientes se desprendan de la pared (utiliza la escopeta para debilitarlas). Esta última opción es más compleja, pero te permitirá ahorrar muchos botiquines. Sea lo que fuere, entra por la nueva puerta y salta por las plataformas, ignorando el amuleto del pedestal, para pasar al siguiente nivel.

CONSEJOS

1. No olvides recoger el **Revólver**, ya que combinado con la mirilla de precisión será de vital importancia para disparar a los lugares más inaccesibles.
2. Para no llevarte un disgusto bien avanzado un nivel, es conveniente que te hagas con todos los **botiquines** que encuentres por el camino. Ten en cuenta que hay ciertos niveles que no podrás completar que si no llevas un mínimo de tres botiquines en el inventario.
3. A medida que vayas progresando en el juego, la dificultad e inteligencia de los enemigos se verán ampliadas en buen grado, por lo que te recomendamos que administres sabiamente los **cargadores de munición**.
4. Presta mucha atención a los **mensajes** por radio que recibirás en el cuarto relato, ya que en ellos se te informará puntualmente de pistas y objetivos secundarios a cumplir.

NIVEL 3 - EL COLISEO

Al comenzar, la primera tarea es caminar de frente hasta que se active una animación que muestra como el suelo empieza a desplomarse lentamente. De nuevo con el control de Lara, salta rápidamente hacia la sala de enfrente y cuélgate de la cornisa para entrar por el estrecho hueco. En esta zona oculta, pulsa el interruptor de la pared y regresa a la sala anterior para entrar por la puerta que acabas de desbloquear. Si avanzas unos metros llegarás a una sala con un segundo interruptor y un león. Tras acabar con este último, elimina a un segundo león y sube por la escalera de la pared para hacerte con una pieza de la **Gema de Piedra**. En esa misma zona, acaba con el gladiador que te recibirá en la nueva sala y sube por la rampa. Un nuevo gladiador te saldrá al paso, así que utiliza tus mejores armas contra él y pulsa el otro interruptor. Dirígete al nivel superior y prepárate para hacer frente a dos nuevos enemigos. Con el camino despejado, recoge la mini-uzi que hay junto a tu posición y baja un nivel para llegar a un amplio hall. Tu objetivo aquí es saltar hacia la plataforma de la cuerda (7). Hecho esto, tira de ella tres veces y salta rápidamente por las plataformas de la derecha para recoger una nueva pieza de la Gema de Piedra, de otro modo te verás obligado a intentarlo de nuevo. Ahora combina las dos piezas, aproxímate a la verja de la derecha y déjate caer por las rampas para ver una animación. Concluida la charla, sube por la rampa cercana y coloca la Gema de Piedra en el mecanismo que hay frente a ti. Para evitar caer a la lava (8), date la vuelta con rapidez y salta hacia la puerta de enfrente, así caerás sobre la única plataforma que se mantendrá en pie. Desde allí, salta a la cueva de enfrente y agárrate a la cornisa para llegar a una terraza donde serás recibido por un gladiador y un león. Cuando acabes con ellos, recoge la **Llave del Coliseo 1** e insértala en la ranura de la gran puerta para entrar en la guarida de un nuevo guardián. Haz lo mismo que con el guardián anterior, ya sabes, disparar a las piernas y guardar las distancias. Una vez derrotado, entra por el hueco de enfrente y coge la **Llave del Coliseo 2** del pedestal. Para terminar, inserta la llave en el panel de la puerta que se encuentra en la sala donde te enfrentaste al guardián y utiliza la palanca para despegar el amuleto de la pared.


7


8



Guías

SEGUNDO RELATO

NIVEL 4 - LA BASE SOVIÉTICA



9



10

Concluida la extensa secuencia, desciende por las rampas y detente cuando llegues al almacén de carga. Una vez allí, esquiva los ataques de la pinza hidráulica y abre un armario de metal para recoger la **Llave de Plata**. En la pared opuesta encontrarás la doble puerta sobre la que debes utilizar la llave, que te dará acceso a la sala de control donde te esperan un par de centinelas. Con la sala bajo control, recoge la **Tarjeta** que habrá dejado uno de los enemigos al morir y vuelve al almacén. Esta vez, pasa la tarjeta del vigilante por el lector de la puerta que está junto al armario y sube por la nueva escalera. Desde la zona en la que te encuentras, salta por las cajas (9) hasta alcanzar el nivel donde está la garita de control. Al llegar allí, pulsa el interruptor de la puerta y disfruta de la animación. Gracias a la pinza abrirás una nueva vía de escape en el almacén, así que dirígete hacia allí y elimina a los soldados que te salgan al paso. En este cruce, toma el camino de la izquierda y utiliza la tarjeta en un nuevo lector para abrirte camino. Dentro del nuevo almacén, acaba con el guardia y recoge una nueva llave de plata. Si observas la parte trasera del generador comprobarás que le falta un fusible. Pues bien, como primer paso regresa al pasillo que desbloqueaste con la pinza y toma el otro camino. Al subir por varias escaleras llegarás a la puerta sobre la que tendrás que insertar la llave que acabas de obtener, esto activará una nueva animación. Una vez más, pasa la tarjeta por el lector de la puerta inferior y examina las taquillas (10) después de despachar al perro, ya que en una de ellas se encuentra el **Fusible**. Con él en tu poder, dirígete a la sala del generador e inserta el fusible en la parte trasera para que los ventiladores empiecen a girar. Como último paso, pulsa el botón que hay dentro del nuevo compartimento y salta por las cajas del exterior para alcanzar la superficie del submarino, donde se activará una animación.

NIVEL 5 - EL SUBMARINO RUSO

Una vez que finalice la conversación entre los altos mandos rusos, arranca una de las agarraderas de metal y utilízala como si de una palanca se tratase para abrir una de las rejillas de ventilación. Dentro de este conducto, utiliza la escalera de la pared para avanzar y detente cuando veas un hueco en el suelo. En este punto, agárrate a la cornisa y muévete lateralmente para entrar por el hueco donde está el ventilador. Desde allí, continúa ascendiendo (repite la misma operación con el hueco de los cables electrificados) y abre una trampilla metálica para acceder a uno de los compartimentos. En su interior, abre uno de los cajones para coger la **Batería (-)** y vuelve al conducto de ventilación. Cuando llegues a la planta superior verás una animación que tendrá como protagonista al Almirante Yarofev. A partir de aquí, prosigue tu camino y abre una nueva trampilla para entrar en la cocina (11) del submarino. Para acabar con el chef, simplemente colócate detrás de él y echa mano de la palanca para noquearle. Ahora recoge la **Llave de Bronce** que ha dejado al morir y utilízala para entrar en un nuevo compartimento, donde tras examinar la estantería obtendrás la **Llave de Plata**. Con esta llave, desbloquea la otra puerta de la cocina y elimina a la pareja de guardias. En esa misma sala, entra por el hueco de la izquierda y avanza hasta que veas una puerta con una rueda de válvula, que debes abrir. Este nuevo camino desembocará en una especie de almacén, donde tras eliminar a los dos vigilantes podrás recoger la escopeta y el **Aqualung**. De regreso al comedor (está junto a la cocina), localiza una nueva puerta con una rueda de válvula y ábrela para alcanzar un nuevo pasillo. Nada más entrar, toma la primera entrada de la



11



12

derecha y, después de disparar al guardia, súbete a la caja para abrir la trampilla superior. A pocos metros de allí encontrarás una nueva trampilla, así que ábrela y examina los cajones para recoger la **Batería (+)**, con permiso del vigilante. Ahora combina las dos baterías y continúa de frente hasta que encuentres una abertura en el suelo. Déjate caer por ella, acaba con el vigilante y abre la compuerta de la rueda para entrar en la sala de torpedos. La escalera del fondo te llevará a un pasillo con cuatro caminos diferentes. En primer lugar, abre la primera puerta de la derecha y acaba con el guardia para obtener una **Consola** con dos compartimentos, que debes combinar con el Aqualung. Para finalizar, entra por la segunda puerta de la izquierda y coloca la consola y las dos baterías en el traje de submarinista (12) que hay colgado.

NIVEL 6 - INMERSIÓN

Como primer paso, avanza hasta llegar al cruce y toma el camino de la izquierda. Al bucear unos metros, ve hacia la derecha y entra por el hueco superior (muy cerca del batiscafo) para llegar a una amplia zona con un enorme agujero (13). Pues bien, entra por él y avanza por los túneles sumergidos hasta que se active una animación. Como verás, una viga caerá sobre el traje de Lara, dañando el sistema de distribución de oxígeno. La solución es regresar tan rápido como puedas al punto donde comenzó el nivel, es decir, a la escotilla del submarino ruso.

13

NIVEL 7 - EL HUNDIMIENTO DEL SUBMARINO

Tras la misteriosa secuencia, volverás a recuperar el control de Lara. Desde el punto el que te encuentras, déjate caer por el hueco que tienes detrás (sala de torpedos) y camina con rapidez hasta llegar a un pasillo en llamas. Atraviésalo para llegar al comedor y salta de mesa en mesa, ya que el agua está electrificada. Una vez que hayas entrado por el hueco que está junto a los cables, ve hacia la derecha y acaba con el vigilante para obtener una **Tarjeta**. En esta ocasión, regresa al pasillo en llamas y pasa la nueva tarjeta por el lector de una puerta cercana. Con la puerta desbloqueada, sube por la escalera y continúa (ignorando la primera entrada) hasta llegar a una sala de control, donde tras girar la rueda de la puerta te verás las caras con Yarofev. Al finalizar la animación (recibirás una llave de plata), regresa a la sala de control y súbete a la plataforma del mapa (14), ya que desde ahí podrás disparar a los tablones de madera del nivel superior. Alcanzado el conducto de ventilación, ve hacia la derecha y abre la trampilla para entrar en un nuevo compartimento. Al llegar allí, agárrate a la palanca que hay entre las cajas de electricidad (esto cortará la corriente) y vuelve a dirigir tus pasos hacia la sala de control. En el pasillo encontrarás una nueva estancia con numerosas cajas a ambos lados y una **Bombona de Nitrógeno** entre otros objetos. Cuando hayas explorado la sala, vuelve al pasillo y déjate caer por el hueco para bajar a la planta inferior. Desde allí, toma el camino de la izquierda y utiliza la llave para abrir la puerta del despacho del fondo. En su interior, abre los armarios (15) para recoger la **Bombona de Oxígeno** y sube por la escalera que hay en el cuarto que está junto a la sala de control (donde te encontraste con Yarofev). En la planta superior, coloca las dos bombonas en los soportes laterales.



14

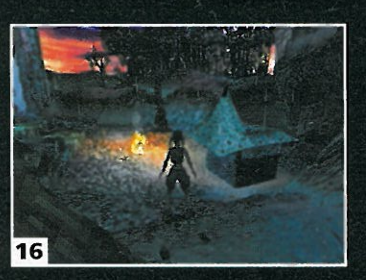


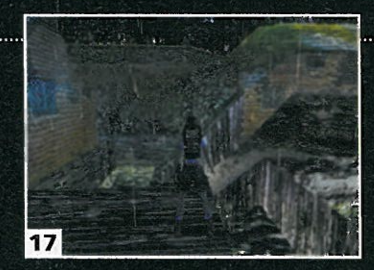
15

TERCER RELATO

NIVEL 8 - EL ÁRBOL DEL AHORCADO

Este tercer relato nos traslada a la etapa adolescente de Lara, al igual que ocurría en el primer nivel de The Last Revelation. Al comenzar, avanza unos metros de frente y detente cuando llegues al precipicio. Desde allí, salta a la plataforma de piedra que está frente a ti y avanza lateralmente agarrado a la cornisa hasta aterrizar sobre otra. Como nuevo paso, agárrate de la cornisa de enfrente y muévete hacia la derecha hasta que veas un pequeño hueco. Si entras por él llegarás a la entrada de una cueva, pero para alcanzarla primero tienes que subirte al único bloque de piedra disponible y caminar agarrado de la espaldera del techo. Ya en el interior de la cueva, deslízate por la rampa y presta atención a la conversación con el ahorcado. Recuperado el control, localiza un estrecho hueco (junto a la rampa por la que acabas de descender) y camina unos metros para llegar a la cueva donde se encuentra la **Horquilla**. Ahora vuelve a la zona del árbol (16), entra por la cueva que hay junto al pozo y salta verticalmente para agarrarte a la escalera del techo. A medida que vayas avanzando irán apareciendo murciélagos, así que no dejes de correr por el oscuro túnel y cuélate en el pozo. Tras unos segundos de buceo llegarás a una zona inexplorada con dos extrañas casas. Sitúate sobre el viejo muelle de madera (17) y coge carrerilla para dar un gran salto hacia la plataforma que hay sobre la pequeña rampa. Ahora salta a la rampa de la derecha y vuelve a saltar mientras te deslizas para alcanzar un pequeño pasaje que hay junto a la casa. Cuando llegues al granero, examina los cajones del mueble para recoger un **Tubo de Goma** (que debes combinar con la horquilla) y zambúllete de nuevo en el agua. Este túnel te volverá a llevar a la zona de las dos casas, pero esta vez tu objetivo es saltar al estanque contiguo para volver a la zona donde se encuentra el árbol. Por segunda vez, entra por el pasaje donde cogiste la horquilla y utiliza el Tirachinas en los tablones de madera de la plataforma superior para ver una nueva animación. Recuperado del susto, coge el **Badajo de Hierro** que hay junto a la campana y déjate caer por el hueco para entrar en un nuevo pasaje subterráneo. Ya en el exterior, entra en la primera tumba y recoge la antorcha que está escondida detrás del ataúd. Ahora sube por la rampa, enciende la antorcha en la cuarta tumba y déjate caer por el hueco que hay al final del camino. En la bifurcación, toma dos veces el camino de la izquierda, luego ve a la derecha y avanza hasta que llegues a la sala donde se encuentran las raíces del árbol del ahorcado. Desde la plataforma de piedra, prende las raíces (18) con la antorcha y pásatelo en grande con la nueva animación. Finalizada la charla con el padre Dunstan, deslízate por la rampa (te llevará directamente a la zona del árbol) y vuelve a los tablones donde utilizaste el tirachinas. Una vez más, encamina tus pasos hacia la zona de las tumbas y localiza un pequeño hueco en la pared del fondo. Tras depositar el corazón en él, la puerta que está junto a ti se abrirá y podrás ver una animación en la que unas pequeñas criaturas tratarán de amedrentarte. Cuando las hayas espantado, déjate caer por el nuevo hueco y avanza por el pasaje para dar por zanjado este divertido nivel.


16


17

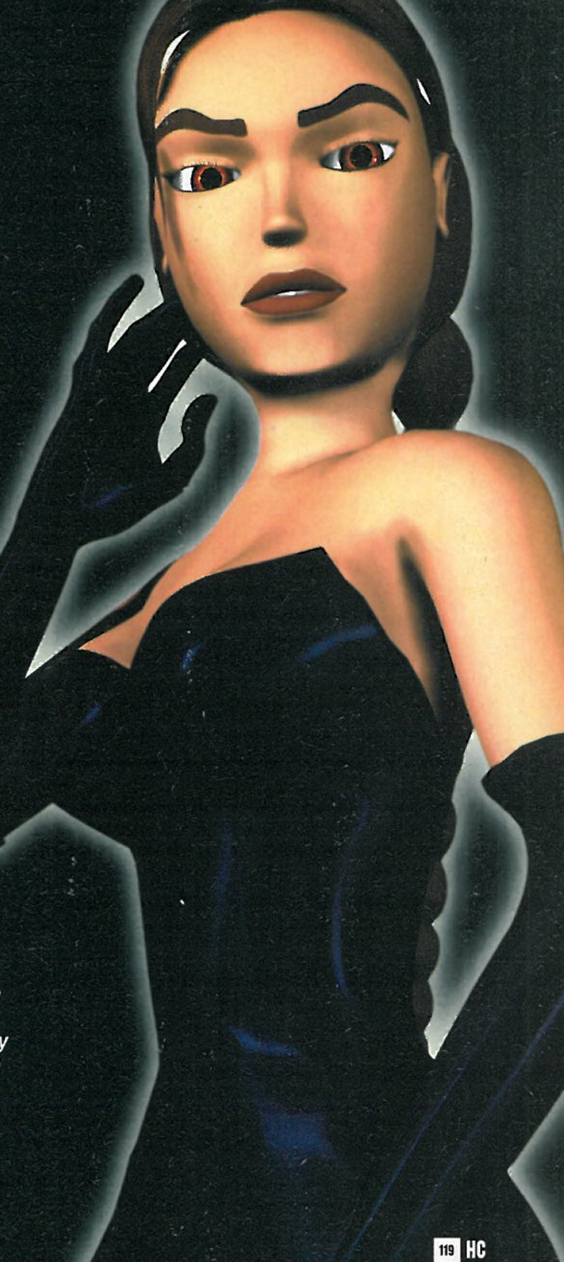

18

NIVEL 9 - EL LABERINTO

Desde la capilla donde comienza el nivel, aproxímate a la verja de la izquierda y espera a que finalice la breve animación. Ahora dirígete a la zona del altar y empuja las tres estructuras de piedra (19) en el siguiente orden: central, izquierda y derecha. Al recuperar el control, dirígete a la sala que se oculta detrás del verja (esquivando a los esqueletos) y recoge el **Polvo de Hueso** que hay sobre el banco de la derecha. Finalizada la nueva animación, vuelve al altar de las tres piedras y coloca el Polvo de Hueso en la vasija de la izquierda. Completada esta tarea, regresa a la entrada de la capilla y entra por la verja que acaba de abrirse (junto al pequeño puente). En esa misma entrada, si te dejas caer por el hueco darás con tus huesos en el agua. En este punto tendrás que afrontar un complejo puzzle, así que como primer paso sube por la rampa y entra por el primer hueco que veas para llegar a una estancia con lava. Al atravesar el puente, tira de la palanca que hay dentro de la torre y avanza por el nuevo túnel, que tendrá varios bloques de piedra colocados en las paredes. Tu objetivo aquí es subir por la rampa y entrar por el túnel de la planta superior, que te llevará hasta una nueva torre. Esta vez, no tires de la palanca y camina por el túnel hasta llegar a una nueva rampa. Sube por ella, y repite la operación anterior hasta llegar a una tercera torre, que esconde el libro **Bestiary**. Con el libro en el inventario, coge carrerilla para dar un gran salto y entra por el nuevo túnel para llegar a una sala con varias rampas. Tras saltar de una a otra llegarás a una serie de pasillos donde serás recibido por una especie de espectro luminoso, que siempre te indicará el camino que debes tomar. Así, salta el primer agujero del suelo y sigue la estela del espectro hasta que desaparezca. Cuando esto ocurra, deslízate por la pronunciada rampa y entra por el ataúd (20) de la pared para ver la secuencia que pondrá punto y final a este nivel.


19


20

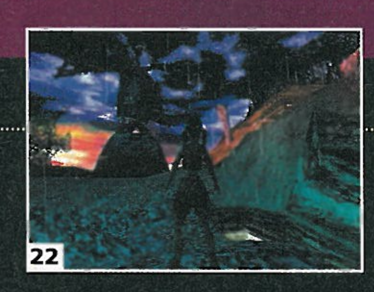




NIVEL 10 - EL VIEJO MOLINO

Tan pronto como tengas el control, entra por el túnel de la izquierda y ve hacia la derecha cuando llegues al cruce para salir de nuevo al exterior. Aquí, agárrate a la cuerda y gira unos segundos a la derecha para colocarte frente a la cornisa que viste en la animación. Al balancearte y saltar en esa dirección podrás alcanzar dicha cornisa, donde te espera una **Antorcha**. Desde esa altura, déjate caer a la entrada principal y vuelve a entrar por el túnel, tomando esta vez el otro camino. Al fondo encontrarás una antorcha encendida que podrás utilizar para prender la tuya. Ahora regresa a la zona donde se encuentra la cuerda (21) y lanza la antorcha en llamas hacia la plataforma donde se encuentran las dos criaturas. Con las criaturas aterrorizadas, vuelve a colgarte de la cuerda y balancéate para aterrizar en la plataforma de la verja metálica. Una vez allí, coge la **Palanca** y déjate caer para regresar a la entrada principal. En esta ocasión, utiliza la cuerda para saltar a la plataforma de enfrente y entra por la única cueva disponible. A partir de este momento tendrás que deslizarte de plataforma en plataforma (siguiendo el orden de altura) hasta llegar a la de la zona superior, que te impulsará directamente hacia el hueco que hay sobre la entrada de la cueva. Todos estos saltos te mantendrán ocupado durante unos minutos. Ya en el interior del hueco, avanza hasta la nueva cornisa y descuélgate para alcanzar la cueva donde, tras utilizar la palanca, obtendrás una **Tiza**. Con este objeto en tus manos, déjate caer a la plataforma donde están las pequeñas criaturas y da un salto hacia la estructura que está bajo la entrada principal. Una vez que hayas regresado a la entrada, atraviesa la cueva para volver al punto donde comenzó el nivel y utiliza la tiza sobre la baldosa gris que hay en medio del camino para activar una animación. Al recuperar el control, deslízate por la rampa de enfrente, y cuando termine la charla con el jinete, avanza por el túnel que hay entre las dos casas para llegar a la explanada donde se encuentra el molino de viento (22). En esa misma zona, lánzate al agua y bucea hacia la cámara subterránea (de donde salen las burbujas) para encontrarte con un monstruo marino. Tu objetivo aquí es bucear rápidamente hacia el tesoro del fondo, pero eso sí, aprovechando el momento en el que monstruo se dirige hacia la cueva. Al examinar el tesoro obtendrás una **Moneda de Plata**, que debes utilizar en la jaula sumergida para tenderle una trampa al monstruo marino. Con el monstruo devorado por las pequeñas criaturas, vuelve a dirigirte a la zona donde se encuentra el tesoro y avanza por el nuevo túnel para entrar en el molino. Nada más subir por la rampa, tira tres veces de la rueda de madera y salta rápidamente hacia el palo que sobresale de la pared de la izquierda. Tras un pequeño balanceo, salta a la plataforma de enfrente y seguidamente hacia la de la derecha para entrar por la puerta que está a punto de cerrarse. Dentro de este túnel, agárrate al saliente superior para colarte en el hueco de arriba y mide tu salto para agarrarte al interruptor de la pared, que hará que se active una nueva animación. Ahora déjate caer por la rampa, entra por el túnel sumergido de la derecha y abandona esta zona para dirigirte al lugar donde te viste las caras con el oscuro jinete (la zona del molino de agua). Si te diriges a la casa de la derecha verás un pequeño canal que esconde dos nuevos caminos, una cueva sumergida y un saliente en la pared de la izquierda. Sube por este último y agáchate por los estrechos huecos hasta que vuelvas a salir al exterior. Desde esa altura, además de contemplar un bello paisaje, debes saltar hacia la plataforma que está junto a la casa. Ahora salta a la ventana del tejado y continúa hasta la segunda ventana, desde donde podrás alcanzar la torre (23) del molino (ajusta el salto). En su interior, simplemente gira la rueda y presta atención a la extensa animación con la que finalizará el nivel.


21


22


23

CUARTO RELATO

NIVEL 11 - LA PLANTA NÚMERO 13

Desde el conducto de ventilación donde comienza el nivel, toma el camino de la izquierda y dispara a la rejilla con el punto de mira de tu nueva arma para entrar en un pasillo donde se activará la primera animación. Recuperado el control, avanza por el conducto esquivando el láser de seguridad y detente cuando llegues a la bifurcación. Esta vez, toma el camino de la derecha y examina las estanterías de la nueva sala para hacerte con un **Martillo**. Ahora súbete en la caja central, vuelve a entrar en el conducto y dirígete al pasillo donde comenzó el nivel, que ahora estará custodiado por dos láser de seguridad. Nada más rebasar este complejo tramo, sube por la escalera del fondo del pasillo y disfruta de la nueva animación. Una vez más, avanza por el nuevo conducto y, tras la breve animación, utiliza el martillo para romper el candado de la puerta. En esta nueva sala, sube por la escalera con forma de espiral (24) hasta la planta superior y dispara a la plancha de la izquierda para entrar por un nuevo conducto. Alcanzado este punto, camina agachado hacia el final del túnel y desciende al pasillo inferior, donde te verás obligado a disparar a un vigilante. Con el perímetro bajo control, dispara a la rejilla que hay frente a la máquina de refrescos y continúa hasta llegar a un nuevo pasillo. Si te fijas, en el lado derecho verás a un vigilante medio dormido. Pues bien, tu objetivo aquí es caminar agachado hasta su posición. Nada más aproximarte a la mesa, recoge la **Tarjeta de Acceso** al nivel superior y monta en el ascensor del pasillo para subir a la decimosexta planta del edificio. Al abandonar el ascensor, elimina a los tres vigilantes del pasillo (usando la mirilla de precisión) y pasa la tarjeta recién obtenida por el lector de la puerta que está a pocos metros del ascensor. Dentro de esta sala (25), pulsa el interruptor central (ignorando a los científicos) y dirígete al pasillo donde eliminaste al tercer vigilante, que te conducirá a una estancia con una especie de jaula en su parte central. Aquí, entra por la única puerta accesible y pulsa el interruptor verde que hay junto al científico para que aparezca el primer **Disco de Acceso**, que debes recoger. Completada esta tarea, vuelve a montar en el ascensor para volver al nivel inferior y dirígete al terminal que está al fondo del pasillo (cerca de la máquina de refrescos). Tras utilizar el disco en él, entra por el nuevo conducto de ventilación y agárrate al palo vertical de la derecha para descender a la planta inferior (teniendo cuidado de no ser alcanzado por las llamas). Rebasado este tramo, entra en la primera sala que encuentres en tu camino y examina la primera estantería para coger un **Trapo**. Ahora continúa avanzando y pasa la tarjeta por el lector de una de las puertas de la planta inferior, procurando no acercarte demasiado al vigilante. Al desbloquear la puerta, examina los armarios de la derecha para recoger dos **Botellas de Cloroformo** y vuelve a la sala del vigilante. Para continuar, utiliza la mirilla de precisión para acertarle al vigilante en la cabeza (haz lo propio con el que aparece por la espalda) y pasa la tarjeta por el nuevo lector. (También puedes combinar el trapo con el cloroformo para eliminar al guardia, actuando siempre por la espalda). En este nuevo pasillo, dispara al nuevo vigilante y recoge el segundo Disco de Acceso. A pocos metros de allí encontrarás el terminal que, tras utilizar el disco, te dará acceso a una zona restringida. Aunque no resulta fácil, el siguiente paso es eliminar al nuevo vigilante y recorrer el pasillo hasta que te topes con otro científico. Cuando se abra la puerta, avanza por el pasillo y tira de la palanca que hay en la pequeña sala de control. Por último, baja rápidamente por las rampas metálicas y recoge el **Artefacto Iris** del pedestal (26). Finalmente, entra por el único pasillo de esta sala y disponte a afrontar el penúltimo nivel.

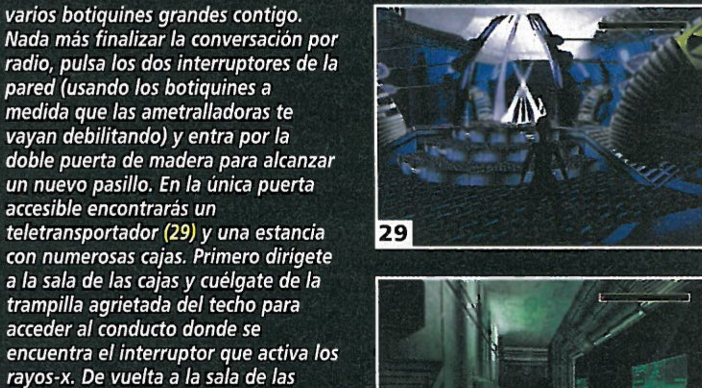

24


25


26

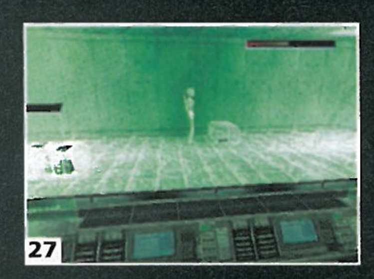
NIVEL 12 - ESCAPA CON EL IRIS

Una vez que tengas el artefacto Iris en tus manos comenzará la huida, que te adelantamos que no será nada sencilla, sobre todo si no recoges todos los botiquines que hay repartidos por el nivel. Al comenzar, espera a que termine el mensaje por radio y sitúate junto a la consola transparente, que encontrarás en el lado izquierdo, para depositar tu arma. Ahora atraviesa el pasillo que está vigilado por los rayos-x (27) y toma el camino de la izquierda cuando llegues a la bifurcación. A partir de aquí tu objetivo es examinar las estanterías de todos los despachos, ya que entre otros objetos encontrarás un trapo, dos botellas de Cloroformo y una **Tarjeta de Acceso** *con un código grabado: 8526. Finalizada la búsqueda, dirígete a la puerta que está al fondo del pasillo y teclea el código en el panel numérico. Con la puerta desbloqueada, continúa de frente y dale una patada a la primera puerta que encuentres en el baño de caballeros. Si entras dentro de la cabina la propia cámara enfocará hacia una trampilla agrietada. Tira de ella para abrir una nueva vía de escape y detente cuando llegues al hueco del conducto. En primer lugar, cuélgate de la primera cornisa y déjate caer unos metros para agarrarte a la segunda. Ya en la planta baja, entra en el hueco del ascensor y baja por la escalera hasta el bloque inferior (para aterrizar en el bloque debes estar en la parte más baja de la escalera). Desde esa posición, salta al bloque de enfrente y agárrate a la cadena para ascender a lo más alto. Cuando te aproximes al techo, salta hacia la única plataforma disponible y prepárate para enfrentarte a uno de los saltos más difíciles del juego. El objetivo es agarrarse a la barra horizontal (28) que hay frente a ti. Para ello, pega tu espalda contra la pared (siempre mirando a la barra) y mantén presionado R2. Ahora sólo podrás girar de un lado a otro pero sin poder caminar al frente. Con el botón R2 todavía presionado, gírate un poco hacia un lado y camina hacia el frente a la vez que sueltas el botón de carrerilla para dar un salto en dirección a la barra horizontal. Cuando te cuelgues de ella (necesitarás varios intentos), vuelve a pulsar X para alcanzar el otro extremo y da un pequeño salto para agarrarte a la cornisa del ascensor. Ya en la superficie del ascensor, abre la trampilla y pulsa el botón para dirigirte a la planta baja. Aquí, pulsa el interruptor del nuevo ascensor (está a la izquierda) y espera a que se abra la puerta del ascensor. Al no poder hacer frente a los numerosos vigilantes que te recibirán, vuelve a pulsar el botón del ascensor para que se produzca el vertiginoso descenso y espera a que recuperes el control. Esta vez vuelve a pulsar el botón para activar los frenos de emergencia del ascensor y sube por la rejilla de la izquierda cuando se detenga. De regreso al hueco del ascensor, agárrate a la nueva barra horizontal y da un salto hacia la plataforma de enfrente (presionando X). Desde allí, sube por la escalera de la derecha y da un salto hacia atrás momentos antes de llegar al techo. Al aterrizar en la nueva plataforma, coge carrerilla para saltar a la barra horizontal y, desde la nueva plataforma, da unos pasos hacia la izquierda para entrar por el conducto superior. Alcanzado este punto, deslízate por la rampa y espera a que veas la intensa luz roja para agarrarte de un salto a la barra horizontal de esta sala. Balancéate hasta que la llama se oculte y continúa saltando hasta aterrizar en una nueva plataforma. Desde esa posición, salta hacia el único hueco que hay en la pared y camina sobre la barra horizontal para llegar a un nuevo conducto, que desembocará en un pasillo fuertemente custodiado. Antes de que los disparos del vigilante te alcancen, toma el camino de la derecha y sube por la empinada rampa hasta que te encuentres con un francotirador. Tu objetivo aquí es dirigirte a la zona opuesta de la rampa, donde encontrarás una puerta con dos rejas a ambos lados. Sube por la reja de la izquierda y pulsa el interruptor para desactivar los láser que bloquean el acceso al pasillo inferior. Una vez allí, da un salto hacia la plataforma del fondo (la que está junto al cristal verde) y espera a que el vigilante rompa el cristal de un disparo para que el agua anule el sistema de seguridad. Ahora pulsa el interruptor de la puerta de la izquierda y entra en la única sala disponible para ver una animación. Este es otro de los puntos conflictivos del juego, siempre y cuando no lleves varios botiquines grandes contigo. Nada más finalizar la conversación por radio, pulsa los dos interruptores de la pared (usando los botiquines a medida que las ametralladoras te vayan debilitando) y entra por la doble puerta de madera para alcanzar un nuevo pasillo. En la única puerta accesible encontrarás un teletransportador (29) y una estancia con numerosas cajas. Primero dirígete a la sala de las cajas y cuélgate de la trampilla agrietada del techo para acceder al conducto donde se encuentra el interruptor que activa los rayos-x. De vuelta a la sala de las cajas, abre la que es diferente al resto para recoger un* **Disco de Acceso** *y regresa a la sala del teletransportador. En esta ocasión, introduce el disco de acceso en el terminal que hay junto a la entrada y deposita el artefacto Iris en el mecanismo que está en la parte central del teletransportador. Tras un breve viaje aparecerás en una sala muy parecida a la anterior, pero con algunos matices. Desde esa sala, déjate caer por el hueco del suelo y, cuando finalice la charla por radio, continúa de frente hasta llegar a un estrecho hueco. Abandona el mencionado hueco con sigilo y espera a que el vigilante vaya a patrullar hacia la otra zona del pasillo. En ese momento, acércate al panel numérico de la puerta e introduce 1672 como clave para acceder a una sala de control. Para evitar ser descubierto por el vigilante puedes subirte a una de las cajas laterales. Cuando el vigilante abandone la sala, pulsa el interruptor que está en una de las columnas (30) y agáchate para entrar por el hueco que está iluminado con una luz roja. Al fondo del conducto encontrarás una escalera que te llevará al punto donde comenzó el nivel, pero esta vez sí que podrás recoger tu ametralladora para atravesar la zona de los rayos-x. Para terminar, avanza hasta la bifurcación y dispara al primer extintor que encuentres a tu izquierda (el que está dentro del hueco) para abrir la puerta que conduce a la salida del nivel.*


29


30




27


28

NIVEL 13 - ALERTA ROJA

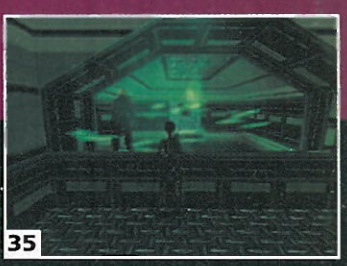
En el momento en que finalice la animación, sube por la escalera y utiliza la mirilla de precisión de tu arma para disparar a la cabeza del primer vigilante. Desde esa plataforma, continúa ascendiendo y espera a que se desplome la estructura metálica. Por segunda vez, vuelve a saltar por las plataformas metálicas (presionando X para mantenerte agarrado) hasta llegar a la planta superior, donde deberás saltar a mitad de la última plataforma para no caer al vacío. Alcanzado el otro extremo, dale una patada a la falsa pared del suelo y avanza por el hueco para llegar a una sala con una gran trampilla en su parte superior. Aquí, abre la trampilla desde el fondo de la sala y sube con cuidado para eliminar al vigilante (no olvides recoger la munición que hay sobre las cajas). A pocos metros de allí encontrarás un pasillo vigilado por numerosas bandas láser (31), al más puro estilo MGS. Para atravesarlo tienes que ir utilizando las gafas de infrarrojos, que te proporcionarán una visión clara del lugar exacto donde se encuentran los lásers (también puedes disparar a la válvula roja que hay al final del pasillo). Cuando llegues al otro extremo de la sala, acaba con el vigilante que aparecerá al aproximarte al ascensor y pulsa el botón del panel para bajar al nivel donde se realizan las prácticas de tiro. Una vez más, elimina al vigilante y entra por la segunda puerta para pulsar el interruptor que hay dentro de la sala. Ahora desenfunda tu rifle y dispara a todos los blancos móviles para que se abra una de las puertas laterales que hay al fondo del pasillo. Al entrar por la mencionada puerta, recoge el lanzador que está dentro de la vitrina verde y afina tu puntería para liquidar a un nuevo guardia. Si te fijas, esta sala se comunica con un almacén plagado de cajas. Dirígete hacia allí, elimina al vigilante que se oculta detrás de las cajas y súbete a lo más alto. Desde esa posición, utiliza el lanzador para apuntar a la rejilla del techo y espera a que aparezca la cuerda (32). Como ya habrás podido deducir, el objetivo es agarrarse a la cuerda y salta hacia la pared de enfrente (no hacia el hueco del techo).


31


32

De este modo podrás agarrarte a los salientes de la pared y avanzar lateralmente para, ahora sí, entrar por el único hueco disponible. Cuando lo hayas logrado, deslízate por la rampa y utiliza la mirilla de precisión para disparar a la cabeza de los dos nuevos vigilantes. Con el pasillo despejado, vuelve a montar en el ascensor del fondo y prepárate para atravesar nuevamente las bandas láser, eliminando previamente al vigilante que aparecerá por sorpresa. Al llegar al otro extremo, recoge la munición para el lanzador y déjate caer por el hueco para regresar a la escalera metálica donde comenzó el nivel. Desde allí, utiliza el lanzador contra la escalera del techo y agárrate a la nueva cuerda para entrar por el hueco de enfrente. Para evitar ser pasto de las llamas, salta a la mitad de la rampa descendente y agárrate a la cornisa para entrar gateando en un nuevo conducto. Aquí, baja a la zona inferior y, tras eliminar al guardia de un disparo certero, pulsa el interruptor de la izquierda antes de que la ametralladora entre en funcionamiento. Esto provocará la apertura de una puerta que te llevará directamente a un nuevo pasillo. Alcanzado este punto, monta en el ascensor y elimina a los dos soldados que se descolgarán con cuerdas desde el tejado. Finalizado el enfrentamiento, dirígete a la zona donde se encuentra el panel de la puerta y salta a la cuerda que tienes detrás. Al balancearte unos segundos podrás aterrizar sobre una gran caja con una trampilla en su parte superior.


34


35

Abre dicha trampilla y, tras liquidar a la pareja de soldados, entra por el conducto para llegar a un cruce. Al no poder atravesar las puertas que están protegidas por las bandas láser, toma el único camino accesible y avanza por el nuevo hueco hasta llegar a una escalera a la que poder agarrarte. Este nuevo conducto desembocará en una sala donde te verás las caras con un ser mitad humano mitad androide, que es el primer jefe de este nivel. Finalizado el duelo, vuelve a entrar en el conducto y salta diagonalmente desde allí hacia la pequeña rampa de la izquierda. Al quedarte colgado de ella, sube y da un salto hacia atrás para hacer lo propio con una segunda rampa. Desde esta última salta a la de enfrente, da un gran salto hacia atrás (es difícil pero no imposible) y detente cuando aterrices en la superficie del conducto. A tu lado encontrarás algo de munición para el lanzador. Tan pronto como la recojas, súbete al conducto de ventilación y enfoca el punto de mira del lanzador hacia la rejilla del techo para que aparezca una cuerda. Desde esa posición, agárrate a la cuerda y da un salto para entrar en el conducto de enfrente. Una vez dentro, pulsa el interruptor y vuelve a agarrarte a la cuerda para regresar a la zona inferior, donde podrás hacerte con la **Llave Maestra (Izquierda)**. *Pero se presentará un nuevo problema: al haber pulsado el interruptor anterior la rejilla del conducto por el que debes escapar se ha cerrado. así que vuelve a subir por las rampas y agárrate nuevamente a la cuerda para pulsar una vez más el interruptor. Ahora, si vuelves a agarrarte a la cuerda podrás alcanzar el conducto, que te llevará a la zona donde se encuentran las puertas con las bandas láser. Si te fijas, verás que la banda láser del pasillo que tienes enfrente ha desaparecido. Pues bien, pulsa R2 con el fin de atravesar el largo pasillo (siempre bordeando los cilindros amarillos) y esquiva los disparos del helicóptero para alcanzar la sala del fondo. Desde allí, avanza unos metros hasta llegar al bar y pulsa el interruptor que hay detrás del mostrador (manteniéndote siempre agachado). Una vez hecho esto, vuelve al pasillo anterior (donde te viste las caras con el helicóptero por primera vez) y salta por las plataformas derruidas hasta llegar al otro extremo. Entra por el pasillo de la derecha (asegurándote de que el segundo androide te sigue) y continúa de frente hasta que veas una rampa descendente a mano izquierda. Baja por ella, espera a que el androide entre en la sala y pulsa el interruptor para que se cierren las compuertas. De este modo lo dejarás atrapado en el interior. Vuelve a subir por la rampa, toma el camino de la izquierda y detente cuando llegues al cruce. En esta ocasión, entra por la puerta de la izquierda y camina rápidamente por el largo pasillo antes de que el gas tóxico (34) te debilite en exceso. En el lado izquierdo encontrarás un nuevo pasillo, que te conducirá a una sala con un interruptor (está encima de la caja) que te verás obligado a pulsar. Pon rumbo hacia la sala que se comunica con el cruce anterior y entra por la puerta de la derecha, que ahora estará desbloqueada. En el interior, pulsa el nuevo interruptor para cortar la salida de gas y disfruta viendo a través del cristal (35) cómo el androide cae fulminado. Ahora tienes que pulsar el interruptor y volver a la sala donde permanece tendido el androide, que habrá dejado la* **Llave Maestra (Derecha)** *al morir. Con ella en tus manos (combinándola con la otra llave), avanza por el pasillo donde todavía se encuentra el helicóptero y ve hacia la derecha para volver al cruce. Para terminar, atraviesa la entrada de la izquierda (es el conducto que te trajo hasta esta zona) y sube por la escalera de metal para volver a la estancia donde anteriormente se descolgaron dos soldados del tejado. En el momento en que insertes la Llave del Helipuerto en el panel de la puerta se activará la secuencia final y se pondrá fin a este difícil relato.*

JEFE: ANDROIDE

El modo de acabar con este jefe es más bien sencillo, pero será aún más si sigues nuestros pasos. En primer lugar, aterriza sobre la caja rosa (si te colocas en el centro de la caja el jefe no podrá acertarte) y haz acopio de munición. Cuando estés armado hasta los dientes, dispara a la válvula roja y espera a que el agua inunde la estancia. Por último, vacía tu cargador contra el jefe (33) y espera a que caiga fulminado cuando el agua toque uno de sus circuitos dañados.

33

FINAL

El final consta de dos secuencias FMV. En la primera de ellas se nos muestra la huida de Lara del rascacielos en un Ala Delta (36). Para la segunda secuencia, Core vuelve a prolongar el misterio que rodea a la desaparición de nuestra heroína en su viaje a Egipto, ya que nos cuenta como el viejo Von Croy manda retirar las rocas que bloquean el acceso al Templo de Horus para ir en busca de Lara, pero solo consigue recuperar... su inconfundible mochila (37).


36


37



Pedidos por Internet www.centromail.es

ALIEN RESURRECCIÓN



~~7.990~~ 7.490

DIGIMON WORLD



cons.

DUCATI WORLD



~~7.990~~ 7.490

FIFA 2001



~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~ 9.490

PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190

FREE STYLER BOARD 14.990

MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990

MUEBLE GAME STATION LOGIC 3



5.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER



8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 2 Mb



2.290

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb




3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



~~19.990~~ 14.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2



~~10.990~~ 6.990

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE



~~7.990~~ 7.490

007 RACING ~~7.990~~ 7.490



ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA ~~7.990~~ 7.490

BUGS BUNNY & TAZ: LA ESPIRAL DEL T.



~~5.990~~ 5.490

CHASE THE EXPRESS ~~6.990~~ 6.490



CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA ~~7.990~~ 7.490

CRASH TEAM RACING 3.490

DANCING STAGE EUROMIX ~~7.490~~ 6.990

DINO CRISIS 2 ~~6.990~~ 6.490

DINOSAURIO



~~6.595~~ 6.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO



~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2 ~~7.490~~ 6.990

EL DORADO



~~6.995~~ 6.490

EL LIBRO DE LA SELVA ~~6.990~~ 6.490



ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990

ESTO ES FÚTBOL 2



~~6.990~~ 6.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE



~~6.990~~ 6.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490

FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490

KNOCK OUT KINGS 2001



~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



~~7.990~~ 7.490

NBA LIVE 2001



~~7.990~~ 7.490

PARASITE EVE II




~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK



~~6.995~~ 6.490

RAINBOW SIX (EXCLUSIVE)



~~2.495~~ 2.290

SHEEP



~~7.490~~ 6.990

SPYRO 2



3.490

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN



~~6.990~~ 6.490

STAR WARS: DEMOLITION



~~7.990~~ 7.490

STAR WARS EP. 1: LA AMENAZA FANTASMA



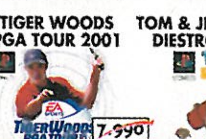
~~2.475~~ 2.290

THE GRINCH



~~7.490~~ 6.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



~~7.990~~ 7.490

TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO



~~6.995~~ 6.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES



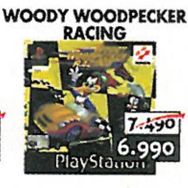
~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~8.490~~ 7.990

WOODY WOODPECKER RACING



~~7.490~~ 6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es



superofertas del mes

Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 34.900 Pts.



DREAMCAST 29.900

METROPOLIS STREET RACER



~~8.990~~ 8.490





~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA

~~8.990~~ 8.490

Accesorio	Antes	Precio
CONTROLLER	4.990	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	4.990	4.690
MOUSE (RATÓN)	4.990	4.790
VIBRATION PACK	3.990	3.790
VISUAL MEMORY	4.990	4.490





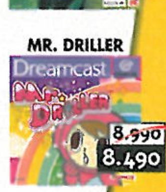

Juego	Antes	Precio
CAPCOM vs SNK	8.990	8.490
CHICKEN RUN	9.990	9.490
TAXI CRAZY	8.990	8.490
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	8.990	8.490
DINO CRISIS	8.990	8.490
DINOSAUR	8.995	8.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	7.990	7.490
FERRARI 355 CHALLENGE	8.990	8.490
JET SET RADIO	8.990	8.490
KAO THE KANGAROO	8.990	8.490
MOHO	8.990	8.490
MR. DRILLER	8.990	8.490
RAILROAD TYCOON	9.990	9.490
RECORD OF LODOSS WAR	8.990	8.490
SAMBA DE AMIGO		19.990
SEGA GT	8.990	8.490
SILENT SCOPE	8.600	7.990
SONIC ADVENTURE	8.990	4.990
SPACE CHANNEL 5	8.990	8.490
STAR WARS: DEMOLITION	9.990	9.490
STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES	9.990	9.490
STAR WARS: EPISODE 1-RACER	9.990	9.490
STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE	8.990	8.490
SUPER RUNABOUT	8.990	8.490
THE GRINCH	8.600	7.990
TOMB RAIDER CHRONICLES	9.990	9.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	9.990	9.490
UEFA DREAM SOCCER	8.990	8.490
VIRTUA ATHLETE 2K	8.990	8.490
VIRTUA TENNIS	8.990	8.490







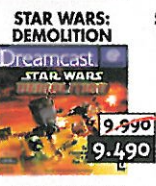
















RESIDENT EVIL 3



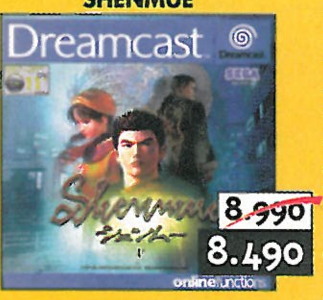
~~8.990~~ 8.490








SHENMUE



~~8.990~~ 8.490





OFERTA 4.990





OFERTA 2.990

SPEED DEVILS



OFERTA 2.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



OFERTA 2.990

TOY RACER



OFERTA 1.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA — C/ Donantes de Sangre, 1. Tel: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ Rodríguez Carracido, 13. Tel: 981 599 288

ALICANTE — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía S/N. Tel: 965 246 951

ALICANTE — C/ Padre Mariana, 24. Tel: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Jupiter. Tel: 966 813 100











ALICANTE Elche — C/ Cristóbal Sanz, 29. Tel: 965 467 959

ALMERIA — Av. de la Estación, 14. Tel: 950 260 643

BALEARES Palma — C/ Pedro Dezcallar y Net, 11. Tel: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gabriel Roca, 54. Tel: 971 405 573

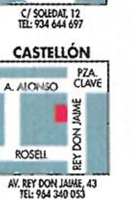
BALEARES Ibiza — C/ Vía Púnica, 5. Tel: 971 399 101

BARCELONA — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280. Tel: 934 860 064

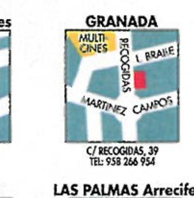
BARCELONA — C/ Pau Claris, 97. Tel: 934 126 310

BARCELONA — C/ Sants, 17. Tel: 932 966 923

BARCELONA — C.C. La Maquinista, Local B-31, C/ Ciudad Asunción S/N. Tel: 933 608 174







BARCELONA Badalona — C/ Soledat, 12. Tel: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. Montigalà, C/ Olof Palme, S/N. Tel: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2. Tel: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. Olimpia, Local 10, C/ Angel Guimerà, 21. Tel: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ San Cristofor, 13. Tel: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. Mataró Park, C/ Estrasburg, 5. Tel: 937 586 781

BURGOS — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León. Tel: 947 222 717

CÁCERES — Av. Virgen de Guadalupe, 18. Tel: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ Marimanta, 10. Tel: 956 337 962











CASTELLÓN — Av. Rey Don Jaime, 43. Tel: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ María Cristina, 3. Tel: 957 498 360

GIRONA — C/ Emili Grahit, 65. Tel: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ Moreria, 10. Tel: 972 675 256

GRANADA — C/ Recogidas, 39. Tel: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión. Tel: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — Av. Isabel II, 23. Tel: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ Luis Mariano, 7. Tel: 943 635 293

HUELVA — C/ Tres de Agosto, 4. Tel: 959 253 630











JAÉN — Pasaje Maza, 7. Tel: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — Av. Doctor Múgica, 6. Tel: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 12. Tel: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº de Chil, 309. Tel: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3. Tel: 928 817 701

LEÓN — Av. República Argentina, 25. Tel: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ Doctor Flemming, 13. Tel: 987 429 430

MADRID — C/ Preciados, 34. Tel: 917 011 480

MADRID — Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 915 278 225







MADRID — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, S/N. Tel: 913 782 222

MADRID — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, S/N. Tel: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ Mayor, 58. Tel: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26. Tel: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ Madrid, 27 Posterior. Tel: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37. Tel: 916 374 703

MADRID Móstoles — Av. Portugal, 8. Tel: 916 171 115

MADRID Pozuelo — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5. Tel: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5. Tel: 916 562 411






MÁLAGA — C/ Almansa, 14. Tel: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol. Tel: 952 463 800

MURCIA — C/ Pasos de Santiago S/N, Edif. Condestable. Tel: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ Pintor Asarta, 7. Tel: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ Elduayen, 8. Tel: 986 432 682

SALAMANCA — C/ Toro, 84. Tel: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ Ramón y Cajal, 62. Tel: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real S/N. Tel: 921 463 462

SEVILLA — C.C. Los Arcos, Local B 4, Av. Andalucía, S/N. Tel: 954 675 223

SEVILLA — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, S/N. Tel: 954 915 604

TARRAGONA — Av. Catalunya, 8. Tel: 977 252 945

TOLEDO — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2. Tel: 925 285 035

VALENCIA — C/ Pintor Benedito, 5. Tel: 963 804 237

VALENCIA — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16. Tel: 963 339 619

VALLADOLID — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56. Tel: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — Pza. Arriquibar, 4. Tel: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ Antonio Sangenis, 6. Tel: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ Cádiz, 14. Tel: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

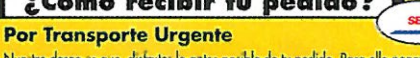
Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-2-2001 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que distrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envios se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT

VIRTUAL ON FORCE

PRONTO EN JAPÓN

El regreso de las batallas de robots

El éxito cosechado por las batallas de robots en el país del sol naciente es tal que se dice que no hay un salón recreativo que no tenga su propia máquina de «Virtual On». Quizá por eso, después de unas cuantas revisiones sin apenas novedades, Hit Maker se ha decidido a lanzar «VO Force», la segunda parte del reconocido arcade de Sega.

Aunque el mueble definitivo de «Virtual On Force» aún no se ha desvelado, todo hace prever que mantendrá un diseño muy similar al de su predecesor (arriba), con la posibilidad de conectar hasta dos máquinas (con 4 jugadores) entre sí.

Está claro que la supremacía que tuvo AM2 en el desarrollo de máquinas recreativas durante los 90 ha sido heredada por Hit Maker para la nueva década. Si hace no mucho alucinábamos con los disparos de «Confidential Mission», esta vez se trata de renovar los combates entre poderosos "mechs" (incluyendo una opción para 4 jugadores).

Cuando, dentro de unos meses, la nueva máquina haga irrupción en el mercado nipón, los jugadores no sólo van a poder disfrutar de un nuevo multijugador, sino que, a partir del sistema de control mediante dos palancas del original, se reencontrarán con unos enfrentamientos espectaculares y cuidados al extremo.

Para jugar sobre seguro, «Virtual On Force» apostará por los mismos personajes que participaron en anteriores entregas, aunque también contará con un nuevo catálogo de escenarios (cerrados y repletos de obstáculos) en los que estos "primos" de Mazinger se tendrán que ver las caras.

Sin embargo el combate por equipos de «VOF» ha obligado a cambiar las reglas básicas de los enfrentamientos. Seguiremos teniendo a nuestra disposición todo tipo de armas de gran calibre, además de la posibilidad de combatir cuerpo a cuerpo, pero esta vez los combates no terminarán cuando eliminemos a todos los adversarios sino que bastará con acabar con el que haya escogido ser el comandante al iniciar la partida. Podéis imaginar que las repercusiones sobre el estilo de juego no serán pocas, especialmente gracias a la inclusión de un nuevo movimiento que nos permitirá transferir vida de uno a otro luchador en los momentos más delicados.

Por otro lado, ahora tendremos la posibilidad de "bloquear" a un enemigo en

El equipo ganador al final de cada combate no será el que más energía conserve, sino el que consiga mantener a salvo a su capitán. De este modo el combate se vuelve más estratégico.



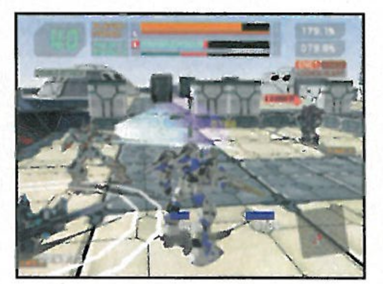


El sistema de control de «Virtual On Force» continúa apoyado sobre el uso de dos palancas, aunque ahora incluye nuevos movimientos, como la carga o el traslado de energía.



Desde hace 5 años (cuando apareció la primera recreativa en Japón) cada entrega de «Virtual On» ha ido ganando detalles visuales y efectos en tiempo real, por lo que su aspecto actual resulta irreprochable.





El juego se dividirá en enormes niveles tridimensionales en los que, por vez primera, podremos competir individualmente o por equipos formados por dos de estas gigantescas máquinas.







Aunque los robots continúan siendo los mismos, esta segunda parte cuenta con un apartado visual mucho más detallado, en especial en lo relativo a los nuevos escenarios, grandes y repletos de obstáculos.

nuestro punto de mira (algo así como en los aviones), así que tendremos que combinar nuestra capacidad de combate y un nuevo movimiento de embestida para colocarnos siempre detrás del adversario, dando como resultado una de las máquinas más rápidas y dinámicas de los últimos tiempos.

El éxito de las primeras versiones de test (que han arrasado desde que se pusieron en circulación) nos hace augurar una conversión a DC que, esperemos, esta vez llegue a nuestro país, al contrario que pasó con «Virtual On Oratorio Tangram».





Especial lanzamientos en DVD

Como seguro que más de uno ha estrenado reproductor de DVD estas Navidades -o una PS 2, por supuesto-, vamos a dedicar este mes a recomendaros algunos de los lanzamientos de anime que próximamente aparecerán en este fantástico formato audiovisual.





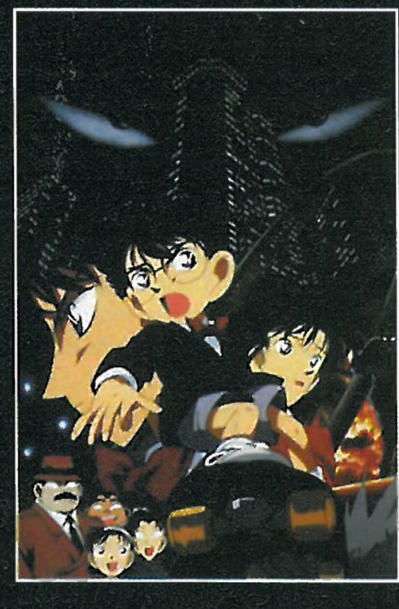


Spriggan

Este espectacular film, de cuyo lanzamiento en DVD en España se encargará **Filmax**, está realizado por **Katsuhiro Otomo** y el resto de creadores de Akira. Trata de un grupo de investigadores cuyos miembros se hacen llamar "Spriggan", dedicados a la resolución de enigmas de las antiguas civilizaciones extinguidas. En una incursión en el monte Ararat (la montaña en la que se cree que quedó encallado el arca de Noé), comienzan a suceder hechos extraños, algunos de los miembros desaparecen y una poderosa fuerza magnética provoca la destrucción de tres satélites militares. El Pentágono envía un escuadrón de soldados a la zona, y comienza una guerra por la supervivencia de la humanidad que envolverá al ejército, los **Spriggan**, y un grupo de cyborgs hostiles.
La película fue estrenada en Japón en 1998, y en España estará dentro de muy poco en formato **VHS** y **DVD**, ya que no será estrenada en las salas de cine.

Detective Conan





Shinichi Kudo se dedica a ayudar a la policía resolviendo algunos difíciles casos gracias a su enorme inteligencia. Pero un día descubre a unos extraños hombres vestidos de negro mientras cometen un crimen. Para evitar que les delate, estos le obligan a beber un líquido que le convierte en un niño.

A partir de ese momento, Shinichi se convertirá en Conan Edogawa, y seguirá ayudando en su trabajo a varios detectives sin que ellos lo sepan, mientras busca la manera de hallar a aquellos enigmáticos hombres de negro para acceder a la fórmula de la pócima que bebió y poder así recuperar su estado normal.

Si os interesa este clásico del anime del director **Kenji Kodama**, sabed que ya está prácticamente en el mercado y que, como los dos siguientes, viene a España de parte de **Manga Films**.





El DVD del Dr. Slump estará compuesto por dos películas con su peculiar estilo de anime.

Dr. Slump

Para la edición de esta película en DVD se han seleccionado dos títulos: **Hay un monstruo en Villapingüino** y **El secreto del castillo Nanaba**, ambos incluidos en el mismo disco, con los que podréis vivir las aventuras del Dr. Norimaki y la pequeña Arale como si estuvierais en el cine.

Además, el DVD incluye una clásica opción de selección de escenas y un curioso juego interactivo.

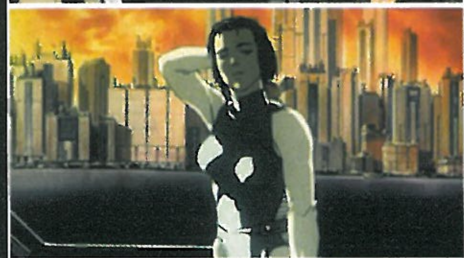
Perfect Blue





Otro de los grandes títulos que llegará a España en DVD es Perfect Blue, en el que la cantante de un grupo musical llamada Mima Kirigoe, accede a interpretar un papel en una serie de televisión. Sin embargo, tras observar algunos hechos, llega a la conclusión de que la trama de la serie se está trasladando a su vida real, lo que desencadena un tremendo conflicto en su mente al confundirse los sueños y la realidad.

Además del propio film, que será completamente remasterizado, incluirá soporte para Dolby Digital Surround 5.1, una entrevista con el director, **Satoshi Kon**, una galería de fotos, una sección "Cómo se hizo", y otros detalles que le convertirán en uno de los imprescindibles de los amantes del buen anime.



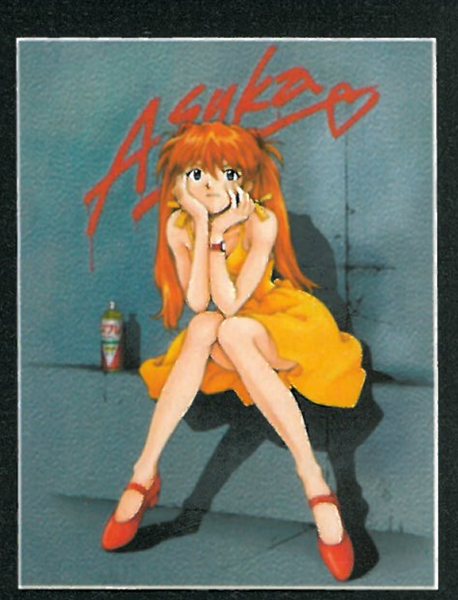


Los que vienen

Para algunos meses más adelante, probablemente todos ellos a lo largo de este año, se espera la reedición en DVD de la mayoría de los grandes clásicos de anime que todos conocéis, entre ellos **Ghost in the Shell**, **Neon Genesis Evangelion**, **La tumba de las Luciérnagas**, **Devilman**, **Ninja Scroll**, e incluso **Street Fighter Alpha**, ésta última a punto de salir ya de la mano de **Manga Films**.

El único problema que presentan es que algunas de ellas no las podremos disfrutar con el sistema de sonido Dolby Digital Surround 5.1, por lo que habrá que contentarse con escucharlas en Stereo... o hasta en mono en algún triste caso. De todos modos, seguro que muchos de vosotros ya estáis deseando echarle el guante a más de uno de estos títulos, ¿verdad?

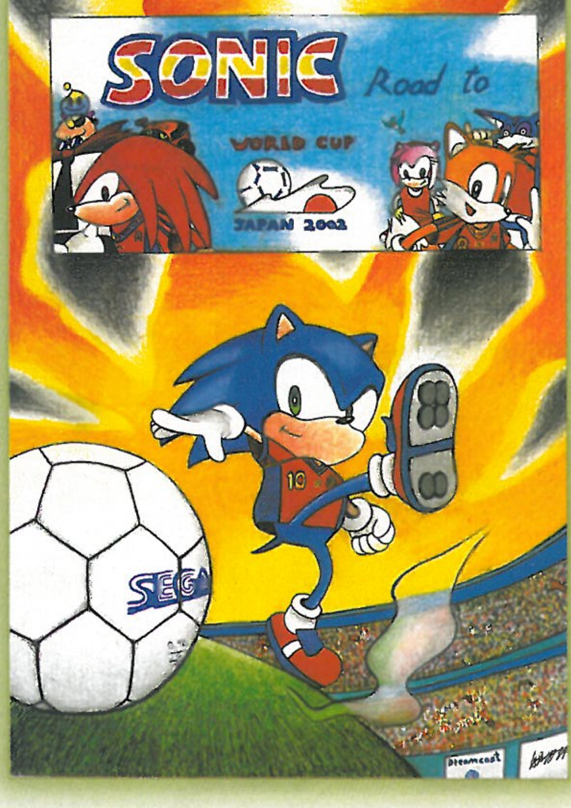
«Ghost in the Shell» es una de las películas de animación japonesa más conocidas del panorama anime.



La versión americana de «Evangelion» soporta Dolby Surround, esperamos que la que llegue a España también lo haga.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

PARECIDOS A POKÉMON

Hola Yen, después de enviarte como 50 e-mails espero que me contestes a éste.
¿Para cuando pokémon gold/silver para Game Boy en España?
Estarán aquí para Abril.
¿Sabes si hay algún juego parecido a pokémon para Game Boy?
¿Para que quieres juegos parecidos a Pokémon si ya tienes los Pokémon? En fin, parecidos tienes Dragon Warriors (una mala copia), Animorphs (más de lo mismo) y Martian Alert, de los Looney Toones, que está bien, aunque tiene menos similitudes con el estilo Pokémon.
¿Ya se que no te gusta mojarte, pero ¿Fifa 2001 o Esto es Fútbol 2?
¿Cómo que no me gusta mojarme? Yo me mojo lo que haga falta. FIFA 2001, ahí queda eso. Siempre que no tengas el 2000, claro.
Por último, en mi barrio hay una tienda que piratea juegos, ¿les podría denunciar? si es así, ¿en donde lo puedo hacer?
A la FAP, cuyo teléfono es 91 522 46 42.

Jogoba.

INTERNET EN PS 2

Hola Yen, soy Juan Luis, os felicito por la revista que es genial y sobre todo el numero del video. Tengo algunas preguntas que hacerte:
¿Cuándo va a salir Unreal Tournament para PS2?
En Marzo o Abril.
¿Va a estar traducido Eternal Ring al castellano?
No está nada claro.
He leído rumores por internet de que España no se va a poder aprovechar de la opción online de PS2 hasta 2005 por el atraso tecnológico en comunicaciones ¿es verdad?

> *"Sony aún no se ha pronunciado oficialmente acerca de las opciones online de PS 2"*

Es difícil de decir, puesto que como me he cansado de repetir, Sony no ha dicho nada oficial acerca de esta opción, por tanto no es posible saber si en España estamos preparados o no. Ya se verá
¿Cuando se refiere a banda ancha se refiere a ADSL o RDSI?
Se refiere a ADSL, puesto que RDSI comparte línea telefónica.

Juan Luis.

SOBRE EL INDREMA L600

Hola Yen , soy poseedor de una PSX, GB y una flamante DreamCast y quisiera comprarme una consola de la nueva generación y una portátil, y tengo estas dudas que quisiera que me ayudaras a resolver:
¿Para cuanto Indrema L600 ?
Pues no se han dado fechas definitivas, pero es muy posible que no esté listo hasta finales de este año como poco.
¿PS2 sólo contará con un portal en internet en este caso PlayOnLine en el cual solo se tratara de juegos de Square, en Dreamarena hablan de todas las compañías y juegos ?
Vamos a ver, que te estás atropellando con tanto interés. De momento del apartado de internet en PS 2 no se sabe casi nada. Lo de PlayOnline es un portal que efectivamente lanzará Square, pero será para PS 2 y Xbox de momento, y efectivamente será sólo para sus juegos, pero no quiere decir que ambas consolas no tengan su propio uso de internet con todas las ventajas de la red.
¿Crees que PS2 firmara con alguna compañía de internet para una tarifa plana como DreamCast?
Pues sería lo más lógico, claro, pero como te digo, aún no se sabe nada.
Esto de que Indrema L600 se pueda, a parte de muchas cosas mas, diseñar juegos, ¿crees que tendrá éxito?¿Puede que lo incorpore X-Box?
Hombre, pues es algo que desde luego estaban demandando muchos usuarios que querían desplegar sus capacidades artísticas. No sé exactamente como lo pondrán en práctica, pero aunque parece una idea muy atrevida también resulta atractiva. En cuanto a si lo incorporará XBOX, pues no creo, puesto que la línea de Microsoft no va por ese camino.
Y la ultima, ¿crees que puede salir La Prisión, un "pedazo " de juego, para alguna consola? ¿Para cual?
Todo depende de si Dinamic se decide a programar para consola. De momento no han mostrado mucha intención de hacerlo.

Anónimo.

SOUL CALIBUR 2.

Hola Yen me llamo Alberto, tengo una Dreamcast, me encanta tu sección por lo que te felicito, tengo unas dudas que me gustaría que me resolvieras.
¿Para cuando está previsto que salga Shenmue 2?
Para finales de este año en Japón.
¿No crees que X-box mas que una consola es un ordenador?
Bueno, es una interpretación que está en boca de bastante gente. Digamos que parte de una estructura

muy similar a la del PC, pero pretende aprovechar las ventajas de una consola.

¿Se solucionó ya el problema que tuvisteis con Sony en el suplemento de hace 3 meses?

Con Sony no tenemos ningún problema, simplemente se trató de un hecho puntual en el que hubo ciertas discrepancias, y que esperemos que no vuelva a pasar.

> *"X Box parte de una estructura de un PC para aprovechar las ventajas de una consola."*

¿Es verdad que PS 2 es mejor que Game Cube en cuanto a MHz?

No, atendiendo a sus datos, Game Cube ofrece 405 MHz mientras que PS 2 llega hasta los 300 MHz. Pero ya sabéis lo que opino yo de los datos técnicos.

¿Al final Soul Calibur 2 es para DC?

De momento son sólo rumores, pero parece que puede ser para DC y también para PS 2.

Alberto Ramírez. Velez Málaga.

SOBRE X BOX

Hola Yen, me llamo Pepe tengo 16 años y espero que me contestes a las siguientes preguntas:

¿Vas a publicar este correo?

Pues no estás viendo que sí, zolochón.

¿Sacarán el the Next Tomb Raider para Xbox? En caso de respuesta afirmativa ¿será a la misma vez que la versión de Playstation 2?

De momento el juego se está programando para PS 2, pero Eidos va a trabajar para X box, con lo cual es más que posible. En cuanto a las fechas, si el lanzamiento se retrasa hasta el 2002, es posible que si sale para los dos formatos, lo haga al mismo tiempo.

¿Se sabe cuándo publicará Microsoft el diseño final de su consola?

Ummm, déjame pensar... ¿este mes tal vez?

¿El Metal Gear Solid X sera un remake de la versión PlayStation o del Sons of Liberty de Playstation 2?

Se supone que va a ser la segunda parte, el mismo juego que está programado Kojima para PS 2.

¿Sacaran algún Resident Evil para la X box?

Seguro. Capcom está en el Dream Team, así que cuenta con ello.

Si Microsoft aun no ha acabado sus negociaciones con Square,¿Cómo es que en la revista del mes pasado publicasteis que tanto Playonline como Final Fantasy XI iban a salir para X box?

Porque somos unos hachas, y no se nos escapa nada. Puedes estar seguro que la información es cierta.

¿Es verdad que muchos títulos de Playstation 2 se están cancelando o retrasando debido a las dificultades de programación que ofrece esta consola?

Si, es cierto, aunque no hay que alarmarse por ello, pues otras compañías sí le están encontrando el punto a la consola.

He visto por internet que que Microsoft sacará al mercado el día del estreno de X Box 50 consolas más de las que puso a la venta Sony con su PlayStation 2 y a un precio de 49.990 pts.¿eso es cierto?

No sé si lo será, pero te puedo asegurar que no es oficial.

Pepe Dark.

UN BEAT 'EM UP

Hola Yen, Bueno, que la revista es muy buena y eso, y la duda.

¿Sacaran alguna vez un Grand Thetf Auto en 3D?

Pues no te puedo decir, tal vez sí, si lanzan alguno en las nuevas consolas.

¿Que es Beat'em up?

La traducción de esta expresión "Beat Them up" es algo así como "Golpéalos", y en los videojuegos hace referencia al género que básicamente consiste en avanzar a base de tumbar enemigos mediante puñetazos, patadas y lo que se tercie. Aunque también entran dentro de esta definición los juegos de lucha tipo Tekken, normalmente se identifica como Beat'em up a los juegos tipo Final Fight, Streets of Rage, y los actuales, Dynasty Warriors 2, o Fighting Force.

¿De que va ese juego tan vendido en Gran Bretaña, el Who Wants to be Millionare, sera un concurso de pruebas?

Sí, de hecho proviene de un concurso de televisión de la cadena ABC. Es una especie de trivial, pero muy bien diseñado, algo parecido al concurso de ¿Quiere ser millonario?

¿El "Bleem" es ilegal?

Por lo que se ve, no, pero cuando tengamos más información ya os la ofreceremos.

¿Sacaran algún juego que le guste a mi amigo? Es que esta enfrascado con el Final Fantasy

Hombre, pues en breve tiene el FF IX, ya que le gusta tanto.

Dime el juego mas largo de aventura de GB. Por supuesto que no sean juegos de Nintendo

Yo me quedaría con Tomb Raider o Metal Gear.

Sin contar el juego de cartas de Pokémon ¿cuál es el juego que se puede transferir información por el láser ese?

¿Láser? Te referirás al transfer pak, ¿no?. Bueno, pues también se puede usar con el Pokémon Stadium y los otros Pokémon de Game Boy.

De verdad van a sacar un accesorio para disponer de los trucos de TODOS los juegos de

Opinión

USUARIOS DE PS 2, TRANQUILOS

Soy uno de los pocos usuarios de PS2 por ahora. Y por fin doy la cara para defender los continuos ataques que estamos sufriendo por los usuarios de Dreamcast.

Primero voy a explicar el supuesto problema de programación que, según he ido mandando e-mails a las distintas compañías, todas me han respondido casi lo mismo: me han dicho que este problema se debe a que nunca habían programado de esa manera, ya que es un sistema totalmente nuevo, y tienen que hacer lo mismo que hicieron con PlayStation, ir evolucionando de manera que aprendan a solucionar los problemas.

Y el segundo problema es que dicen que los primeros juegos de PS 2 no son buenos. Pues que se acuerden un poquito de sus primeros lanzamientos, donde el único juego bueno era Sonic Adventure, porque los demás, o eran demasiado cortos, o estaban en inglés, o gráficamente no eran muy impresionantes.

Alberto Estefanía Biedma (Madrid)

GB? ¿no serán todos?
No, todos menos los que tienes tú. ¡Pues claro, hombre, claro que son todos!.

Jesús Herreros Ruiz.

FÚTBOL EN DC.

Hola Yen, ¿Qué tal? Me llamo Javi, tengo 16 años y soy un flamante poseedor de la "gran" Dreamcast. A ver si me puedes aclarar mis dudas.
¿Sabes si saldrá próximamente algún juego de boxeo "serio", tipo Knockout Kings 99?
Ese precisamente no, puesto que ya sabes que EA no trabaja para Dreamcast, pero es posible que sí veamos algún otro juego de boxeo aparte de Ready 2 Rumble.
Me quiero comprar un juego, teniendo en cuenta que me encantan los juegos de Rol, de deportes y de conducción, y no me gustan mucho los de lucha, que juego me recomendarías?
Bueno, pues según tus gustos, yo optaría, por Shenmue, Virtua Tennis o Metropolis, tres auténticas obras maestras de la aventura, el deporte y la conducción.
¿Que hay de cierto en que Sega y Nintendo se van a unir?¿De ser así que pasaría con DreamCast?
Hay de cierto lo mismo que en que Tamara se va a casar con el Principe Felipe. Por lo que se ve esta es una información que se publicó en el New York Times, pero ha sido contundentemente desmentida tanto por Sega como por Nintendo. Lo único que Sega ha dicho es que va a desarrollar juegos para algunas plataformas que utilicen internet, como los móviles de nueva generación.
¿Que juego de DreamCast se asemeja más a Gran Turismo?
Por el estilo de los coches, Sega GT es más parecido, pero si atendemos a la profundidad de juego, las posibilidades y la simulación, Metropolis es un juego de una calidad más pareja a la de Gran Turismo.
¿Para cuando el juego de fútbol definitivo para DreamCast?
Uf, eso nos preguntamos todos. Yo espero que en este año, Sega nos dé una grata sorpresa. De hecho me ha dicho un pajarito que en Sega Japón ya están en ello.

Javier Gallego

BALONMANO EN CONSOLA

¡Hola, Yen! ¿Qué tal por ahí? Bueno, me presentaré: soy Edu, tengo 13 años, una play, una GBC y unas cuantas dudas... (Ups! Casi me olvidaba el peloteo!) me encanta vuestra revista, lo estáis haciendo muy bien,... tanto, que os sigo desde el número 71. Bien, al grano:
Un amigo me preguntó acerca de un juego que se llama Superball2100 y no supe que decirle. ¿De qué va? ¿Es bueno?
Es un juego que recrea una especie de deporte futurista con influencias del balonmano y el baloncesto. No, no es muy bueno que digamos.
¿Hay algún juego de handball (bueno o no) para PSX?
No.
¿Por qué en algunos juegos de Play no puedo escuchar la música, y en otros sí?
Porque de un tiempo a esta parte los programadores deciden comprimir toda la banda sonora en una sola pista, tal vez con el fin de protegerla de posibles pirateos, o en caso de que un juego en cuestión tenga su correspondiente banda sonora en el mercado, para que los usuarios se la compren en vez de grabársela del juego (como en el caso de Metal Gear)
En cualquier caso, estoy contigo en que es una puñeta.

> "La mayoría de los juegos de PS comprimen toda la banda sonora en una sola pista."

¿Qué juego de GBC te comprarías (sabiendo que tengo el Pokémon rojo, amarillo, pinball y cartas de importación, el MGS y el Perfect Dark, y no me gustan los DK)?
Pues, por ejemplo el Tomb Raider es una buena elección, siempre que no tengas joyas como Zelda, Wario Land 3, Turok 3 o Mission Imposible.
FF9, ¿traducido? ¿ para cuándo?
Traducido y el 16 de Febrero.
¿Cuándo ganaré algún concurso?
Cuándo nos envíes un jamón de pata negra. En serio, sigue probando, que ya verás como al final tienes recompensa.

Edu.



JUAN CARLOS TRABA NEMIÑA. A Coruña

HEAD HUNTER

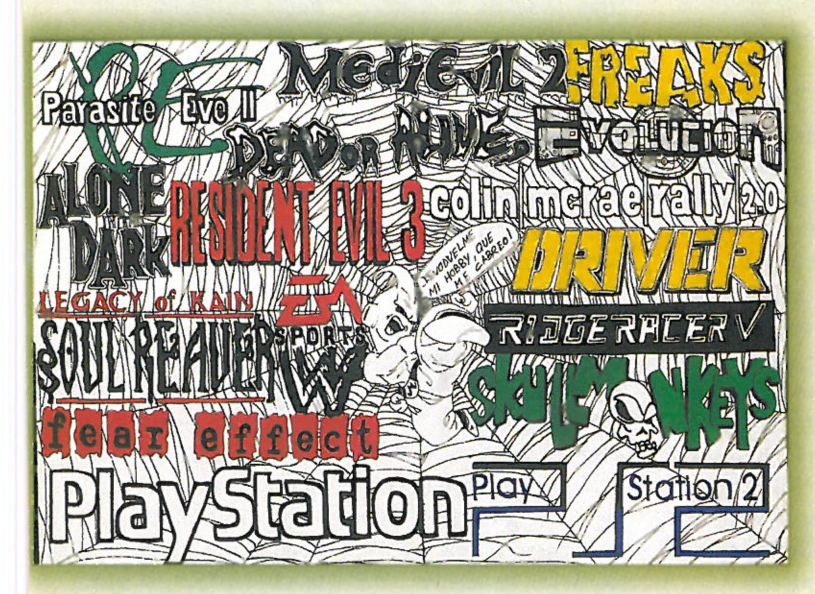
Hola Viciado (como yo), tengo algunas dudillas, a ver si me las aclaras:
Vi en el video del mes de Diciembre Head Hunter y tiene una pinta acojonante. Dime cosas sobre él.
Pues que se trata de un juego que está siendo desarrollado en Suecia, y que propondrá una mezcla de acción, aventura y carreras, protagonizado por una especie de cazarrecompensas, que ofrecerá un apartado técnico de aúpa y tendrá incluso opciones online. Muy prometedor.
¿Sabes si SEGA va a sacar un juego de Fútbol bueno de verdad?
Como he dicho antes, espero que nos den una sorpresa a lo largo de este nuevo año.
¿Podría Konami sacar el ISS?
Pues, de momento, dijeron que no tenían ninguna intención, aunque si la consola empieza a funcionar muy bien en todo el mundo, tal vez recapaciten.
Sé que es difícil, que los dos son muy buenos, etc, pero entre el Perfect Dark y el Metal Gear Solid (ambos de Gameboy) ¿cual te comprarías?
Sí que es difícil, sí. Por supuesto, si puedes cómprate los dos, pero si sólo puedes hacerte con uno, yo me quedo con Metal Gear,
¿No crees que los juegos que hasta ahora han salido para PS2 son un poco decepcionantes?
Sí, salvo alguna excepción. De todos modos, estoy seguro de que lo bueno está por venir, así que en el 2001 veremos lo que da de sí

Opinión

EMOCIONES EN LOS JUEGOS

Hace algún tiempo que tengo esta idea rondando por mi cabeza, pero no sé si sabré expresarla con la claridad. Se me ocurrió un día mientras jugaba a Shenmue. Mientras iba por las maravillosas calles de Sakuragaoka, me di cuenta de que no podía ir andando. Los escenarios son maravillosos, y podrías parar a contemplarlos, pero no. Tengo una tendencia implacable a ir corriendo. ¿Por qué ocurre eso? Cuando voy por la calle no voy yo siempre corriendo, voy andando.
La respuesta es algo rara. Cuando nos disponemos a entrar en un espectáculo audiovisual, nuestros sentidos, en parte, dejan de estar en el mundo real para pasar a estar en el juego o en la película. Cuando vamos andando por la calle podemos ir observando las cosas que nos encontramos e ir pensando, además, en nuestras cosas: el tiempo que hace, los deberes, mi abuelo, yo que sé. Pero en un videojuego, tu mente está ahí, y no puedes pensar como lo harías porque hay que estar pendiente. De esta manera no te entretienes pensando y por eso te sientes obligado a ir corriendo. Porque si no te sientes como si perdieras el tiempo.
Un videojuego no podrá jamás crear la misma sensación. Las personas no son reales, y por muy bien hechas que estén, sabes, aunque sea en tu subconsciente, que aquello no piensa por si sólo. Por lo que no te transmite sentimientos ni emociones. ¿Llegarán algún día los videojuegos a transmitirnos sensaciones humanas como lo haría una película?¿Podremos algún día ir andando, por los paisajes maravillosos de un mundo virtual? Sinceramente, lo dudo.

Forsaken God ("Las mejores" del Foro de Hobby Consolas)



ANÓNIMO. Baleares

esta máquina.

Para terminar, alguna pregunta personal. ¿Soul Calibur o Teken TT? ¿Fifa o ISS? ¿Ferrari o Porsche? ¿Real Madrid o Barça?

Soul Calibur, ISS, Ferrari y, ninguno de los dos, el Verdi Kawasaki, de la liga japonesa (Ya sabes, me tira la tierra...).

Jose Tomás González

MIS CONSOLAS FAVORITAS

Hola Yen! Qué tal, me llamo Diego, tengo una PSX y próximamente una PS2 y hay algunas cosillas que quiero que me respondas. ¿Para cuando el FFIX, me han dicho que a lo mejor sale en abril? ¿Te parece mejor que sus antecesores?

Sale el 16 de Febrero. Yo no creo que ningún FF sea mejor que los demás. Son diferentes, pero siempre en la categoría de obras maestras.

Teniendo el FIFA 99 ¿te comprarías el 2001?, ¿que tiene mejor?

Sí, puesto que las diferencias con esa versión sí son notables, tanto en el apartado gráfico, como en el catálogo de opciones, donde destaca la posibilidad de disputar temporadas completas y consecutivas. Ahora, si tuvieras el 2000, ya no estaría tan seguro porque las diferencias con éste son mínimas.

Seguramente me compraré el Colin McRae2, ¿es muy largo ? ¿cuántos coches tiene?

Si es largo sí, Al principio empiezas con seis coches, pero puedes aumentar las cifra hasta 15.

¿Cuantas PS2 y DreamCast hay vendidas hasta ahora en el mundo?

PS 2 unos siete millones, aunque según Sony esa cifra se incrementará a 12 a finales de Marzo. En cuanto A Dreamcast, no tenemos los datos oficiales (Sega no suelta prenda) así que no te lo puedo decir.

¿Cual es mejor el RE2 o el RE3?

Te digo lo mismo que con el Final Fantasy, aunque quizá en este caso haya una ligera superioridad, lógica por otro lado, por parte de Nemesis.

¿Es verdad que la GB Advanced valdrá 30.000 pelas?

No es verdad. Todo lo que hayas oído hasta ahora son rumores, pero me extraña que al final sea tan cara. Yo creo que andará entre las 15 y las 20.000.

¿Cuál es o ha sido tu consola favorita?

Todas, en algún momento dado, han sido mis favoritas, te lo digo de corazón. Aunque siempre he tenido un recuerdo muy especial de Super Nintendo y Mega Drive.

Diego Pérez Sanz.

PREGUNTAS SOBRE EL VGA

Hola Yen. Me llamo Miguel Angel y tengo unas cuantas consolas. (MD, SN, NGCD, GB, GBC, PSX, N64, DC, PSX2) Mis dudas se centran en estas dos ultimas. En los juegos de DC, que en su parte posterior, no hacen constancia a que son compatibles VGA ¿No se verán si conecto la DC a un monitor? (caso del Code Veronica por ejemplo) ¿Es grande la mejora respecto a la imagen de una TV normal?

Es compatible con todos los juegos, no importa que lo ponga o no. Se trata de una forma de sacar la señal de video, por tanto no tiene nada que ver con compatibilidades. Las mejoras son bastante considerables, te lo aseguro.

> *"Hasta el momento se han vendido unos siete millones de PS 2 en todo el mundo"*

¿Llegara a España el cable que permite unir dos DC sin necesidad de red telefónica? ¿Hasta cuantas DC se pueden llegar a conectar mediante este sistema?

Sega España de momento no tiene intención de traerlo. Se pueden conectar dos.

¿En el caso de conectar la DC a un monitor, qué tipo de salida de sonido se utiliza?

Las clásicas salidas de audio, L y R, blanco y rojo, como en todos los formatos.

¿La PSX2 se puede conectar de alguna manera a un monitor VGA?

De momento no se ha dicho nada al respecto, pero seguro que se acabará pudiendo.

¿Para cuando se esperan juegos que de verdad aprovechen todo este potencial de consola? Porque la verdad, me compre el ISS, soy un fanático de la saga en PSX, y me quede helado, no es lo mismo ni de lejos, un patinazo de KONAMI según mi opinión.

Hombre, tanto como un patinazo...me parece que eres un poco duro. Creo que Konami ha ido por buen camino en ese juego, y al menos ha intentado evolucionar su juego tanto en el apartado técnico como jugable, cosa que EA no ha hecho. Bien es verdad que el resultado no ha sido tan brillante como esperábamos, pero a mi me parece un buen juego.

Los juegos que aprovechen de verdad la capacidad de PS 2 irán llegando a lo largo de este año. Serán GT 3, MGS 2, Silent Hill 2...ten paciencia, que todo llega.

Miguel Angel Posadas.

EL ÉXITO DE DREAMCAST

Aúpa Yen, soy un chico de Bilbao que os sigue desde los primeros números, desde que tenia la Master y ahora había dejado un poco aparte esto de las consolas, pero me he vuelto ha enganchar y culpa de ello lo tienen las nuevas consolas sobre todo DreamCast, así que haber si me respondes aunque sea a una.

Estoy pensando en la Dream pero yo he puesto internet hace poco, ¿es obligatorio, si te la compras, darte de alta para internet?

No es en absoluto obligatorio, puedes tener una Dreamcast sin darte de alta en internet, pero



JAVIER PÉREZ PÉREZ. Huelva

Opinión

NUESTROS SISTEMAS DE PUNTUACION

No creo que se tenga que adoptar la forma de puntuar de la que hablabais en el editorial del N. 111, es decir, según cada consola. En el caso de PSOne y DC, la comparación técnica entre las dos consolas sería irrisoria, ya que el salto tecnológico es más que evidente y nadie lo pone en duda. Pero, en el caso de PS2, ¿cómo podéis puntuar según los límites de la consola? ¿Acaso sois pitonisos?
Creo que lo que tendríais que hacer es puntuar los juegos de estas dos consolas según lo que hay ahora en el mercado, ya que si no, estaréis confundiendo a los lectores, que intentan elegir una máquina entre las dos y no saben cuál. ¿Por qué? Pues porque no saben cuál es mejor tecnológicamente y vosotros tenéis que guiarlos. Un ejemplo: a Shenmue de DC le habéis otorgado un 99 en gráficos. ¿Es porque es lo mejor que hay ahora, o porque creéis que DC ya no da más de sí? Cuando salga Shenmue2, seguramente será mejor gráficamente, y aún así le pondréis la misma nota porque habrá pasado un tiempo y será lo mejor de ese período.

(Eduard Morales, e-mail)

aunque ya tengas, no te cuesta nada, es gratis, y puedes beneficiarte de las ventajas del Dreamarena y de los juegos online, y además tampoco pasa nada por tener dos conexiones.
Me gustan mucho los juegos de Sonic,¿ me compro el primero o espero al dos?
Si te gustan mucho, cómprate el primero, porque es una pasada y además para el 2 todavía quedan unos cuantos meses.
¿Esta teniendo DreamCast éxito?, es decir, ¿se esta comprando mas que la Saturn?.
Sí, aunque en algunas zonas más que en otras. En Europa y USA está funcionando bastante bien, y en Japón, en términos relativos, algo peor, pero en cualquier caso, se espera que el despegue de esta consola se produzca durante este año. Por supuesto, ya se han vendido muchas más unidades que de Saturn de hecho puedo decirte que en los primeros cuatro días se vendieron más Dreamcast que Saturn en todo un año.
Teniendo en cuenta que ahora hay mas gente con consola, ¿van las ventas bien para Sega?
Como te he dicho antes, van relativamente bien (aunque no se conocen los datos oficiales), aunque Sega tiene puestas sus esperanzas en este año.
¿Para cuando el DVD en DC? y ¿cuanto costara?
Cómo has visto este mes, El Corte Inglés ya ha sacado una promoción que incluye un DVD independiente junto con la consola por 75 mil pesetas. Sega no va a sacar ningún DVD de DC, sino que se trata de promociones que están haciendo tiendas y distribuidoras aprovechando el sensacional precio de la consola.
Dime algunas compañías que trabajen para DC, ¿no harán las compañías lo mismo que hizo "Synosis" (o como se escriba, no me apetece levantarme, los de Destruction Derbi) con la Saturn, que dijeron que el 90% de los juegos de PSX iban a salir para Saturn y luego solo salieron dos?
Se dice Psygnosis. Bueno, de momento casi todas las grandes compañías están trabajando para esta consola, entre ellas, Konami, Capcom, Namco, Ubi Soft, Infogrames... y tan sólo hay una excepción importante, que es Electronic Arts (a Square no la cuento porque siempre van a su aire). Como siempre sucede, Dreamcast tendrá todo el apoyo del mundo siempre que se haga con una cuota de mercado importante, y en ello están.
Por ultimo, ¿cómo esperan que nos decidamos por una u otra consola, Nintendo y Microsoft, si no dan información sobre sus consolas?
No dan porque aún queda mucho tiempo para que salgan a la calle ambas cosolas. No te preocupes que dentro de unos meses te vas a hartar de recibir información sobre estas máquinas.

Chus Encinas.

¿DREAMCAST 2?

Hola Yen¿Se pueden escuchar CD´s musicales en ella?
Por supuesto, como en cualquier otro reproductor de Audio CD.
He leido en internet que el modem de 33Kb que viene de serie aquí en España tiene limitada su velocidad por software, y que si se introduce un código en el Dreamkey se puede aumentar a 56Kb ¿ es cierto?
No sé donde has oído eso, pero no tiene mucho sentido que el modem estuviera limitado por software. Algo había oído ya, pero no me lo creo, porque no parece lógico.
¿Saldrá Baldur´s Gate para ella? ¿Y el juego español Blade?
Ambos son productos para PC, y en principio nadie se ha pronunciado por su conversión a DC, aunque no hay por qué descartarlos.
¿Se han confirmado ya Driver 2 y Dino Crisis 2?
El segundo parece casi seguro, pero el primero está por ver.
¿Es cierto que Sega, si ve que la DC no vende, y no tiene el apoyo de las grandes compañías, acelerará el proceso de la DC 2 y la sacaría rápidamente al mercado?
No creo que a Sega ahora mismo se le pase por la cabeza que DC no vaya a vender.
Donde yo vivo están instalando un operador de TV, Internet y teléfono que utiliza la banda ancha y quisiera saber si obtendría alguna ventaja (rapidez,etc) algún inconveniente o no notaría la diferencia al jugar online con la DC.
Yo creo que no vas a notar la diferencia. Al utilizar el mismo modem y el mismo software que proporciona Sega, seguirá funcionando igual que con una línea normal.

Juan Miguel Jiménez.
Alicante.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE
VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE
EN ESTE ESPACIO,



SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15









-VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS-

LO TENEMOS TODO EN:









.ASESORAMIENTO EN APERTURAS
.REPARTO PROPIO
.AMPLIA EXPOSICION
.VENTA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
.SERVICIO 24 H.

NOS ENCONTRARÁS EN:

MULTIRACKS
Pintor Maella, 13 .46023 Valencia
Tlf.: 96 331 83 30 Fax.: 96 331 83 31
Email: multi@infonegocio.com





GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



VENTA DIRECTA AL PUBLICO Y A TIENDAS
902 157 546
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24H
SEUR: REEMBOLSO: 695 PTAS.
WEB: WWW.MUNDOASIA.COM
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS TOPWAY & SKILLZ

DC Skillz Converter: Teclado & Raton: 3.995
DC/PS Pista de Baile de Recreativa: 17.995
DC Bio Gun (Pistola) con vibración: 4.995
DC Carcasas de Colores: 3.995
DC PSXExtreme Joypad: 2.195
DC StormegaX Joypad: 2.495
DC Puru Vibration Pack: 1.995
DC Alfombra de Baile: 4.995
DC Mod Importación: 1.500

SONY PLAYSTATION 1 & 2:
PS2/PS VGA BOX, Alta resolucion en PC: ¡Oferta!
PS2 Skillz DVD Remote con Slot Joypad: 2.995
PS2 Skillz Stand Vertical (Tamaño Ajustable): 1.495
PS Adaptador mandos PS/N64 a PC (USB): 2.995
PS/PS2 Cable RGB /Real) / Stereo / Guncon: 795
PS Action Replay (Act. Febrero 2001): 1.495
PS Predator DualShock (tm) 3D Joypad: 1.995
PS Scorpion 2 Nuevo Modelo con LASER: 4.995
PSONE Pantalla Portatil LCD/TFT (5") : ¡Oferta!
PS Alfombra de Baile con Luces: 4.995
PS Blaze Memory Card 4M: 2.495
PS Pistola Avenger Pro: 5.995
Precios con iva incluido

Centrogame.com

Tu tienda en la red

www.centrogame.com

Central de pedidos
tfn. 952 82 25 01



DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

TODO EN PRODUCTO SOUTH PARK

CAMISETAS,PELUCHES,LLAVEROS,TAZAS.......... ETC

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976392151 FAX: 976293882 E-MAIL: discovi@pixar.es

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87



ONIMUSHA
GT 3
7 BLADES
KENGO
DARK CLOSE

METAL SLUG X
ROCK MAN X 5



DAYTONA USA
GUILTY YEAR X

COMPRA - VENTA DE SEGUNDA MANO
OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS



Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona). Tel. 93 725 91 78

Calle Irlanda, 100. 08922 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona). Tel. 93 386 49 55

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo.en juegos de Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket Color a 9.990 ptas.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts

TE ASEGURAMOS TODO AL MEJOR PRECIO
LLAMA HOY MISMO Y COMPRUEBALO



MAS DE 5.000 VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS

COMPRAMOS-VENDEMOS Y CAMBIAMOS DESDE 500 PTS.

ATENCION A PARTICULARES Y TIENDAS (PRECIOS DE ALMACEN)

ALQUILER DESDE 185.-PTS

PRESUPUESTOS DE JUEGOS NUEVOS Y OCASIÓN PARA INAGURACIONES

SERVICIO A DOMICILIO

TODO EN TELEFONIA MOVIL, TELEFONOS,RECARGAS,ACCESORIOS, SERVICIO TECNICO ETC

SERVICIO DE REPARACION CON TALLER PROPIO DE VIDEOCONSOLAS
Presupuesto gratuito. GARANTIA TOTAL

MEGA JUEGOS

Centro Comercial Colombia Avda. Bucaramanga, 2 L 218 Madrid 28033
TELF: 91 3813367 FAX: 91 3810697
wwwempresas.mundivia.es/megajuegos

FECHA CADUCIDAD PROMOCION HASTA EL 28-02-2001 NO SERAN VALIDAS LAS COPIAS. 1 POR PERSONA

VEN CON ESTE VALE A NUESTRA TIENDA Y JUGARÁS GRATIS 30 MINUTOS CON TU VIDEOJUEGO FAVORITO

LA MAYOR DISTRIBUIDORA ESPECIALISTA EN VIDEOJUEGOS

SÓLO PARA TIENDAS

- SERVICIO PERSONALIZADO DE ATENCIÓN AL CLIENTE. 20 AÑOS DE EXPERIENCIA.
- ASESORAMIENTO EN INSTALACIÓN Y EQUIPAMIENTO NUEVAS APERTURAS.
- CATÁLOGO A COLOR.
- INFORMACIÓN PUNTUAL DE TODAS LAS NOVEDADES.
- SEGUIMIENTO DE PEDIDOS.













EL 1ER CASH & CARRY DEL VIDEOJUEGO

- EXPOSICIÓN DE MÁS DE 1.200 REFERENCIAS
- SERVICIO DE DEMOSTRACIÓN E INFORMACIÓN.
- PARKING PROPIO.
- ENVIO A DOMICILIO.







TLF.: 952 36 32 37

POLÍGONO INDUSTRIAL ALAMEDA
C/ SIGFRIDO, 17 (NAVES BURDEOS)
29006 MÁLAGA



SINDICATO DEL JUEGO
JUEGO EN RED / INTERNET
JUGAR ES UN DERECHO
M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
TIENDAS
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
¡NUEVA TIENDA!
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
¡NUEVA TIENDA!
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 239 015
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
DIGIMON WORLD
LEGEND OF DRAGOON
RIDGE RACER
VANISHING POINT
TEKKEN
SPYRO 2
AIR COMBAT
CRASH TEAM RACING
PS2 PlayStation 2
EVERGRACE
VANISHING POINT
NBA LIVE 2001
MOTO GP
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
DON'T THINK FEEL
FREESTYLER BOARD
TABLA DE SURF/SKATE
MINI VOLANTE
THRUSTMASTER
MINI MOTORCYCLE RACER
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
BLAZE
GAME BOY COLOR
WARIO LAND 3
SUPERMARIO DX
SNAKE LIGHT
POWERHANDLES
AGARRE RECARGABLE CON ADAPTADOR AC
DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO 64
PATO DONALD CUAK ATTACK
MARIO PARTY 2
ZELDA MAJORA'S MASK
Dreamcast
PHANTASY STAR ONLINE
SPAWN
FIGHTING VIPERS 2
THRUSTMASTER
RACING WHEEL
CON LICENCIA FERRARI
El club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top 10
RECICLA TU COLECCIÓN
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
MGK VILLAJOYOSA (Alicante)
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO: Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK!
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
Dreamcast
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
DREAMCAST+MANDO
+DISCO DEMO+DISCO EXPLORACIÓN
29.900
¡¡LLÉVATE CON TU DREAMCAST ESTA MOCHILA POR SOLO 1.500 PTS!!
DREAMCAST CONTROLLER
4.990
VISUAL MEMORY
4.990
PHANTASY STAR ONLINE
resérvalo ya llamando al 967 19 31 58 o en nuestra página www.gameshop.es
GAME BOY pocket
COLOR
GAMEBOY COLOR +LUZ Y LUPA
12.990
VGA BOX
8.990
SCART CABLE
3.990
ARCADE STICK
7.990
DREAMCAST KEYBOARD
4.990
MEMORY CARD
2.990
VIBRATION PACK
3.990
ASTROPAD
3.990
STARFIRE LIGHTBLASTER
6.490
RACE CONTROLLER
9.990
VOLANTE CONCEPT 4
14.490
RATÓN DREAMCAST
4.990
102 DALMATAS 9.490
24 H. LEMANS 7.490
CAPCOM VS SNK 8.490
DEAD OR ALIVE 2 8.490
DINO CRISIS 8.490
DUCATI WORLD 8.490
EUROPEAN S. LEAGUE 7.490
F355 CHALLENGE 8.490
GUNBIRD 2 8.490
JET SET RADIO 8.490
METROPOLIS STREET RACER 8.490
MOHO 9.490
MTV SKATEBOARD 9.490
POWER STONE 2 9.490
QUAKE III ARENA 8.490
RAILROAD TYCOON II 9.490
RE CODE VERONICA 9.490
RECORD OF LODOSS WAR 8.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
SEGA GT 8.490
SHENMUE 8.490
SILENT SCOPE 7.990
SNO CROSS CHAMP. 8.490
STARLANCER 8.490
SUPER RUNABOUT 8.490
TOMB RAIDER CHRONICLES 9.490
TONY HAWK'S PROSKATER 2 9.490
UEFA DREAM SOCCER 8.490
ULTIMATE FIGHTING 8.490
VANISHING POINT 8.490
BATMAN OF FUTURE 5.490
BLADE 5.990
CANNON FODDER 5.490
CUAC ATTACK 5.490
DINOSAUR 5.490
DONKEY KONG COUNTRY 6.490
LIBRO DE LA SELVA 6.490
HEROES M&M 5.990
INSPECTOR GADGET 5.490
METAL GEAR SOLID 5.490
MUTANT WARS 5.990
NBA JAM 2001 5.490
OBI WAN 5.990
POKÉMON AMARILLO 5.990
POKÉMON AZUL 5.990
POKÉMON ROJO 5.990
POKÉMON PINBALL 5.990
POKÉMON TRADING CARD GAME 5.990
POWER RANGERS 5.990
BATMAN CHAOS IN GOTHAM 5.490
SPIDERMAN 5.990
SUPERCROSS FREESTYLE 5.490
TARZAN 5.990
THE GIFT 5.490
THE GRINCH 5.490
TOM & JERRY ROEDOR AL RESCATE 5.490
TOM & JERRY MOUSE HUNT 5.990
TONY HAWKS 2 5.990
VENGANZA MARCIANA 5.490
WACKY RACES 5.490
WARIO LAND 3 5.990
WINNIE POOH 5.490
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

- envío a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)

¡¡NUEVA APERTURA!!
Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)

Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)

¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -23730 ALICANTE (Tlf. 96 579 63 22)

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)

Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)

¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, s/n Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

SALAMANCA
¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)

SORIA
¡¡NUEVA APERTURA!!
c/San Benito, 6 BAJO (Tlf. 975 23 04 17) 42001 - SORIA

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

VALENCIA
G.Via Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)

Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

PlayStation 2



74.900 — incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector

SOPORTE VERTICAL **2.490**

SOPORTE HORIZONTAL **2.490**





Accesorio	Precio
DUALSHOCK 2 PS2	4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2	6.490
MULTITAP PS2	7.490
McLAREN STEERING WHEEL (DUALSHOCK INTERACT EN VOLANTE Y PEDALES)	11.990
AV CABLE PS2	2.790
ADAPTADOR RFU PS2	3.990
EURO AV CABLE PS2	5.490
DVD REMOTE CONTROL (Thrutmaster)	3.990
DVD REMOTE CONTROL (Pelican)	3.990
DVD REMOTE CONTROL (Interact)	3.990
PISTOLA P99K LIGHT BLASTER CON PEDAL (PLATA / NEGRO)	8.990

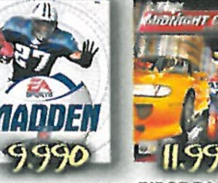








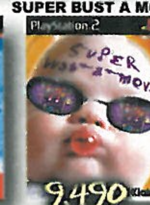


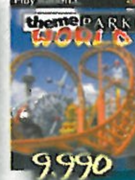



Juego	Precio
AQUA AQUA	7.490
CUAC ATTACK	9.990
DOA2 HARDCORE	9.490
DINOSAUR	10.490
DRIVING EMOTION	9.990
DINASTY WARRIORS 2	9.490
ETHERNAL RING	9.490
F1 CHAMP. SEASON	9.990
FIFA 2001	9.990
INT. TRACK & FIELD	9.490
ISS 2001	9.490
KESSEN	9.990
MADDEN NFL 2001	9.990
MIDNIGHT CLUB	11.990
MOTO GP	9.490
NBA LIVE 2001	9.990
NHL 2001	9.990
RAYMAN REVOLUTION	10.490
RC REVENGE PRO	9.490
READY 2 RUMBLE	9.490
RIDGE RACER V	9.490
SILENT SCOPE	9.490
SMUGGLER'S RUN	11.990
SSX	9.990
SUPER BUST A MOVE	9.490
SURFING H3O	11.990
TEKKEN TAG TOURNAMENT	9.490
THEME PARK WORL	9.990
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	9.990
TIME SPLITTERS	10.490
TOP GEAR DAREDEVIL	10.490
UNREAL TOURNAMENT	9.490
WILD WILD RACING	9.490
WINTER X GAMES	9.490
X SQUAD	9.990












SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

GANADORES DEL CONCURSO «WARNER»



Ganadores de **UN JUEGO BUGS BUNNY & TAZ (PSX) + MOCHILA**

Juan J. Cáceres Esteban .... Badajoz
Fco. Javier Fernández Caballero .... Castellón
Alberto Martínez García .... Madrid

Ganadores de **UN JUEGO DAFFY DUCK (N64) + MOCHILA**

Marcos Caro Manzanares .... Madrid
Angel De Jesús Cívico González .... Madrid
Natanael Recuenco Díez .... Valencia

Ganadores de **UN JUEGO LOONEY TUNES RACING (PSX) + MOCHILA**

Andres Gómez Guijosa .... Alicante
Miguel A. Cañizares Segovia .... Madrid
Pablo Castro García .... Palencia

Ganadores de **UN JUEGO SPACE RACE (DC) + MOCHILA**

Alvaro Huelga Prieto .... Cantabria
Santiago Gómez Mata .... La Rioja
Julio Francisco Cerdán .... Murcia

Ganadores de **UN JUEGO VENGANZA MARCIANA (GBC) + MOCHILA**

Antonio Pachón Iglesias .... Madrid
María Molina Pernias .... Murcia
Luís C. Luengo Pérez .... Segovia

SUSCRIPCIONES

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1

20% DE DESCUENTO:

12 NÚMEROS POR SÓLO 4.320 Ptas.

OPCIÓN 2

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS:

A

¡ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS!

GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: nº 1,2,3 y 4.



B

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE

CONTROLLER PACK N64



MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)

Octubre 00



REPORTAJES:
- Final Fantasi IX. Cuando el videojuego es arte.
- Todo lo que quieres saber sobre las nuevas consolas: GameCube, XBOX, PS One, GB Advance.

Noviembre 00



REPORTAJES:
- Suplemento: ¿Qué consola comprar?
- Directo desde Japón: Silent Hill 2 y Daytona USA 2000.

Diciembre 00



REPORTAJES:
- Shenmue: El videojuego más realista de la historia.
- Guía completa: Driver 2.

Enero 01

HOBBY CONSOLAS

GRATIS Suplemento Guías completas

GUÍAS COMPLETAS DINO CRISIS 2 · THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK · SHENMUE

HC 112

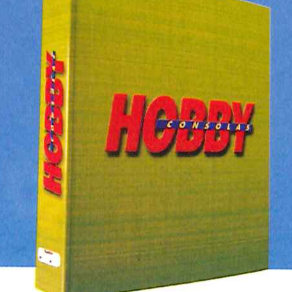
REPORTAJES:
- Commandos 2: Se declara la guerra en las consolas.
- Alucina con lo que viene: Gran Turismo 3, Spawn, Phantasy Star, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2.

TAPAS



¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo **950** Ptas.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.